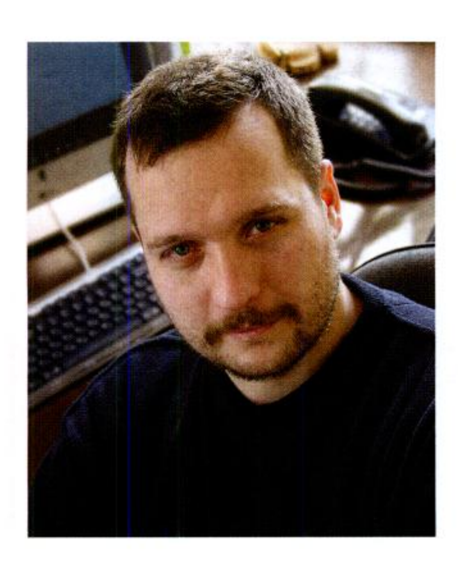

Наши в Корее на World Cyber Games 2002. с. 12
ДОМАШНИЙ
ПК
INTERНЕТ ИГРЫ
№ 12 (48) ДЕКАБРЬ 2002
«ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ» – «КАЗАКИ» НА ТРОПЕ ВОЙНЫ
КАРАОКЕ НА ПК: КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ?
СКОРО НОВЫЙ ГОД! ВСТРЕЧАЙТЕ – ДОМАШНИЙ ПК 2003!
СОЛО НА КЛАВИАТУРЕ: ТЕСТ МУЛЬТИМЕДИА-МОДЕЛЕЙ
РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ПОДАРКИ HI-TECH – ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?
РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА: ЖУРНАЛ БЕЗ ДИСКА – 5,95 ГРН, ЖУРНАЛ С ДИСКОМ – 9,95 ГРН
ДПК-CD
ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ!
декабрь 2002
4 820044 220013 12
• WWW. ITC. UA • WWW. GAMMER. NET •

4 года, 40 номеров, 25 тыс. экземпляров



В этом декабре исполняется ровно четыре года с момента выхода первого пилотного номера «Домашнего ПК». За это время мы выпустили 40 журналов, а тираж номера, который вы держите в руках, достиг рекордной цифры в 25 тыс. экземпляров.

За четыре года – срок для IT-рынка огромный – изменилось буквально все. В 10 раз возросла мощность процессоров, в 20 раз – емкость жестких дисков, на порядок – стандартный объем памяти, сменилось пять поколений видеоакселераторов и два – звуковых карт, в несколько раз увеличилось разрешение струйных принтеров, сканеров, цифровых фотокамер... Разительные перемены произошли и в сфере применения персональных компьютеров. Если четыре года назад мы рассказывали о первых, робких попытках внедрения в повседневную жизнь цифровой музыки, фотографии и видео, то сегодня эти задачи являются чуть ли не основными для домашних ПК.

Сейчас производители предлагают покупателям все более быстрые и функциональные компьютерные системы, пользователи, со своей стороны, заинтересованы в еще большем расширении возможностей домашнего ПК, который постепенно становится тем, что компания Apple, например, называет Digital Hub, то есть концентратором и связующим звеном для всех цифровых устройств в вашем доме. Именно для выполнения функций Digital Hub и будет использована избыточная мощность как современных ПК, так и компьютеров недалекого будущего. Именно для этих задач – задач обработки видео, фото, музыки – и предназначены в 10 раз более быстрые процессоры, в 20 раз более вместительные винчестеры...

Как будет выглядеть персональный компьютер 2003 года, какие мобильные телефоны станут модными завтра, в какие игры мы будем играть, какие технологии войдут в наш дом в ближайшем будущем? Все это в текущем и последующих номерах «Домашнего ПК».

С наступающим Новым годом и Рождеством!
С наилучшими пожеланиями, Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 12 (48), ДЕКАБРЬ 2002

НА ОБЛОЖКЕ





НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ APPLE
Apple продолжает удивлять нас своими «отличными от других» компьютерами. После элегантного iMac 2, о котором мы писали, казалось, так недавно, компания дополнила модельный ряд, усовершенствовав iMac и выпустив новый «школьный» вариант Macintoch – eMac. Об этих ПК и пойдет речь.

с. 52

КОНЦЕПТ-ПК
То, что сегодня является мечтой, уже завтра становится реальностью – так стремительно происходят изменения в мире информационных технологий. Система, представленная на этих страницах, – это не «Компьютер мечты 2002» с запредельной ценой, а прототип обычного домашнего ПК 2003 года.

с. 30



«ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»
В GSC Game World не умеют делать плохие игры. Не умеют и все тут. Каждый проект компании – это маленький прорыв в игростроении. Не стала исключением и «Завоевание Америки», новая стратегия, развивающая идеи знаменитых «Казаков» и поднимающая планку качества в RTS просто на недосягаемую высоту.

с. 94





МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КЛАВИАТУРЫ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА
Клавиатуры чем дальше, тем сильнее «обрастают» дополнительными клавишами, облегчающими выполнение рутинных операций.

с. 32

ПОДАРКИ В СТИЛЕ HI-TECH
Какое может быть празднование Нового Года и Рождества без подарков? Поколение, живущее в третьем тысячелетии, предпочитает получать от Санта Клауса и Деда Мороза высокотехнологичные дары.

с. 22

с. 46

MP3-CD-ПЛЕЕРЫ: НОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ОТ SAMSUNG
Новая коллекция CD-MP3-плееров компании Samsung отличается строгим дизайном, хорошей функциональностью, улучшенным качеством звучания и имеет различные модификации на все случаи жизни.

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

Игротека

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ

№12/2002 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШАЯ ★★★★★ ПОКУПКА

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

№12/2002 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО

Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

№12/2002 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.





И ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 12 (48), декабрь 2002
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2002 г.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс: без компакт-диска – 23679, с компакт-диском – 22615 в Каталоге изданий Украины

Тираж 25000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство KARIN за помощь в оформлении номера



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис»
(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 92-6064
«Донбасс-Информ»
(0622) 45-1594
«Идея»
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.»
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Деловая пресса»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-9350
«Фактор»
(0322) 41-8394

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан»
(05549) 4-6303

ОДЕССА
«МиМ»
(0482) 37-5264
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс»
(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь»
(0552) 22-5218

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.»
(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

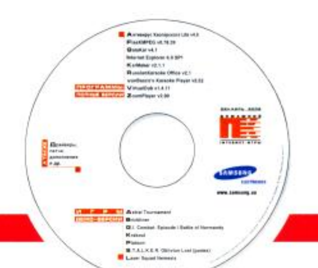
Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ДЕКАБРЬ 2002





ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО LITE V4.0
Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 30 дней.

FLASKMPEG V.0.78.39 – С. 62*

GALAKAR V4.1 – С. 70

INTERNET EXPLORER 6.0 SP1 RUS

KARMAKER V.2.1.1 – С. 70

RUSSIANKARAOKE OFFICE 2.1 – С. 70

VANBASCO'S KARAOKE PLAYER 2.52 – С. 70

VIRTUALDUB V1.4.11 – С. 62

ZOOM PLAYER V2.90 – С. 62

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

REGET DELUXE V.3.2 – С. 62

TMPGENC 2.58 – С. 64

WAVMAKER 3.6 – С. 70

WINRAR 3.10 BETA 3 – С. 62

«МАЛАЯ ТИПОГРАФИЯ»

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ASTRAL TOURNAMENT

BRICKLINER

G.I. COMBAT: EPISODE I BATTLE OF NORMANDY – С. 111

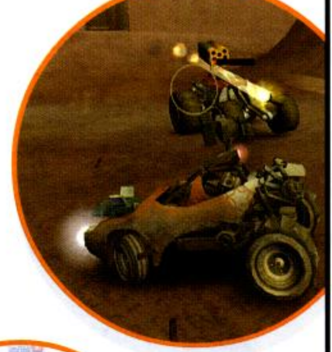
KRAKOUT V1.71

PLATOON

S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST (ВИДЕО)

LASER SQUAD NEMESIS– С. 104







ИГРЫ: ПАТЧИ

BANDITS: PHOENIX RISING ORIGINAL V1.0 – С. 105

GRAND THEFT AUTO 3

«КАЗАКИ: СНОВА ВОЙНА» V1.01

«ЕВРОПА II» V1.05

«ГЕРОИ МАГИИ И МЕЧА 4»/ HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

«КОД ДОСТУПА: РАЙ» V1.04.006 BETA

«ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА» V1.06.22 – С. 108

Самые актуальные заплатки к некоторым популярным играм.

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

«КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ» ENEMY OF THE CROWN

«ЕВРОПА II» EVENT EXCHANGE PROJECT RUSSIAN V1.13A

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia – Detonator v40.72

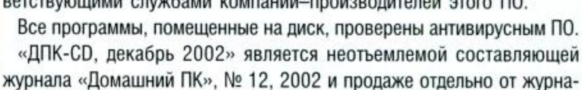


ДРАЙВЕРЫ: ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Creative – Audigy Series Drivers Update, SoundBlaster 128 PCI Driver Pack
CMedia – CMI8738
ESS Technologies – ES1989/1930
Hercules – Game Theater XP, Gamesurround Fortissimo III 7.1, Digifire 7.1, Gamesurround Fortissimo II, Gamesurround Muse XL
MediaForte – Quad Xtreme 256R
Yamaha – AC-XG (AC'97-кодеки YMF753/743/752), DS-XG (чипы YMF724/740/744/754), OPL3-SAx (чипы YMF701/711/715/718/719)

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком





На вкус и цвет – Sora в ответ!

НЕ БУДЕТ ССОРЫ ИЗ-ЗА SORA

Sora – столь неблагозвучным для русского уха именем называется семейство цифровых фотоаппаратов Toshiba, недавно пополнившееся новой моделью T15. Как и подобает «приличной» мини-камере, Sora T15 имеет скромные размеры (86 × × 28 × 72 мм) и массу (около 120 г), а также питается от литий-полимерных аккумуляторов, зарядка которых осуществляется через шнур USB.

Тем не менее в функциональном отношении сей аппарат пренебрежительно-ласкательным словом «малышка» не назовешь – он оборудован 2-мегапиксельной CCD-матрицей с изменяемой чувствительностью (эквивалентной ISO 100/200/400), светосильным объективом и слотом Secure Digital (в комплекте поставляется носитель емкостью 8 MB). Кроме того, модель обеспечивает 4-кратное цифровое масштабирование картинки.

Но главная изюминка камеры – это наличие огромного множества вариантов раскраски корпусов. Так что в этом отношении никаких претензий со стороны пользователей быть не должно. Ожидается, что стоимость Sora T15 составит $280.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Выпустив Compaq Tablet PC TC1000 ($1699), компания Hewlett-Packard, похоже, решила изменить традиционные представления многих из нас о мобильном компьютинге. Когда устройство функционирует как планшетный компьютер, работа с ним осуществляется с помощью электронной ручки с применением технологии «цифровых чернил». Однако для ввода печатного текста лучше подходит специальная клавиатура, превращающая Compaq Tablet PC в ультрапортативный ноутбук. Более того, благодаря специальной док-станции модель можно снабдить полноразмерной клавиатурой и дополнительным монитором.

Толщиной чуть более 2 см и массой около 1,4 кг Compaq Tablet PC TC1000 работает под управлением адаптированной Windows XP и представляет собой мощную высокопроизводительную систему на базе процессора Transmeta Crusoe TM5800 1 GHz, оснащенную 10,4-дюймовым TFT-дисплеем, графической картой NVidia GeForce2 Go 100, встроенным беспроводным сетевым адаптером и жестким диском емкостью более 60 GB.

«Струна, и кисть, и вечное перо» – в современном исполнении





Праздник закончился, но «R-evolution» продолжается

«R-EVOLUTION» В ХАРЬКОВЕ

Компания «Спецвузавтоматика» (*www.spez.com.ua*) при поддержке корпораций Intel и Samsung Electronics провела в Харькове фестиваль «R-evolution», в ходе которого продемонстрировала новейшие достижения информационных технологий. Аппаратное обеспечение увлекательных шоу и конкурсов было построено на базе ПК R-line, оснащенных процессорами Intel Pentium 4 и самыми современными мониторами Samsung. Посетители «R-evolution» могли общаться друг с другом через беспроводные сети, организованные с помощью оборудования Intel, и получать удовольствие от высокоскоростного доступа в Internet.

Живой интерес вызвала экспозиция товаров Samsung, где были представлены новейшие мониторы (в частности, Samsung SyncMaster 211MP и Samsung SyncMaster 957 MB), накопители HDD, высокоскоростные магнито-оптические дисководы.

Победителям конкурсов предоставлена уникальная возможность преодолеть виртуальную трассу гонок, смоделированную компьютером R-Line с процессором Pentium 4 2,8 GHz, сидя в модели болида Formula-1, выполненного в натуральную величину.

Отличный выбор для домашнего кинотеатра

«СИНЕМАТОГРАФ» НА ЖИДКИХ КРИСТАЛЛАХ

При построении домашнего кинотеатра мы в последнее время часто увлекаемся акустикой, обеспечивающей пристойное окружение звуком, но при этом иногда забываем о самом главном – об изображении. Если вы до сих пор не определились, на базе какого монитора или телевизора создать развлекательный центр у себя дома, то обратите внимание на новую 46-дюймовую панель TFT-LCD, выпущенную компанией Samsung и удовлетворяющую всем современным требованиям высококачественного TV. Так, панель обеспечивает очень короткое время обновления изображения – 12 мс, поддерживает размер картинки 1280 × 720, 16,7 млн. цветов и идеально подходит для демонстрации кинофильмов с соотношением сторон кадра 16:9.

Размер пиксела у новой панели составляет 0,795 мм, применение фирменной технологии Patterned Vertical Alignment (PVA) дает широкий угол обзора экрана – более 170°. Продукт имеет габариты 1103 × 629 × 50 мм и массу – 18 кг.

ДОМАШНИЙ ДРАКОН

Небольшая японская фирма tmsuk (произносится как «темзак») и компания Sanyo разработали новую модификацию домашнего робота Banryu, которую собираются представить широкой публике в 2003 г. Масса робота составляет около 40 кг, габариты – 1000 × 800 × 700 мм.

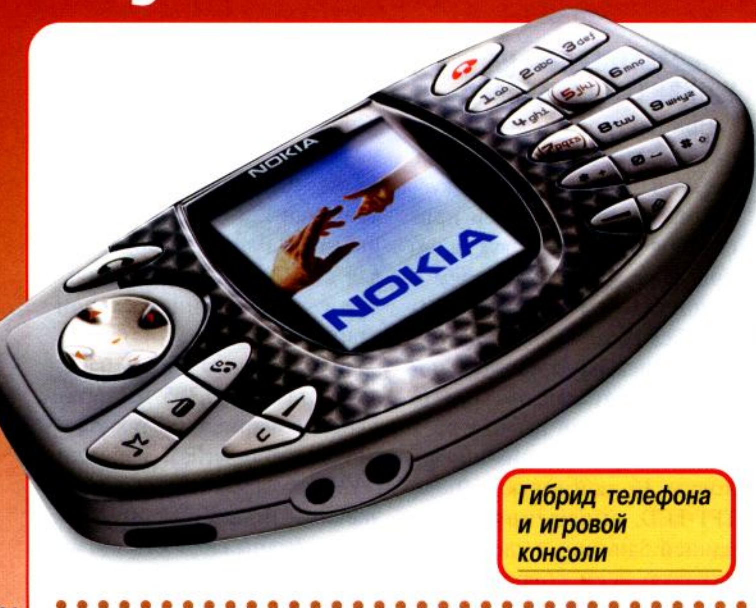
Новая электронная тварь уже не похожа, как раньше, на сторожевую собаку и по своему виду скорее напоминает футуристическую рептилию. Скорость перемещения робота увеличилась с 3 до 15 м/мин, что вполне достаточно для путешествий по дому.

Banryu оборудован инфракрасным и температурным сенсорами, способен вести передачу видео в реальном режиме времени в формате MPEG-4. Кроме того, робот снабжен полностью переработанным датчиком ароматов, безошибочно определяющим дым – предвестник пожара. В устройстве реализована технология распознавания голоса, благодаря чему Banryu может «узнавать» хозяина.

К весне 2003 г. tmsuk планирует поставить около 50 таких электронных существ заинтересованным клиентам.



«Вдруг из маминой из спальни кривоногий и хромой...»



Гибрид телефона и игровой консоли

СЮРПРИЗ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ИГРОМАНОВ

В начале 2003 г. игроманов ожидает приятный сюрприз: Nokia представит на суд пользователей новый телефон N-Gage, по совместительству выполняющий функции игровой консоли. Устройство позволит работать с Java, Bluetooth и GPRS и сможет поддерживать игры от сторонних производителей.

Первым делом Nokia заключила соглашение с компаний Sega, которая будет заниматься разработкой игр для платформы Series 60, являющейся родной и для N-Gage. Новые игры планируется поставлять отдельно на картах памяти MultiMediaCard. Полезными для игрового процесса станут вибрpremзвонок, цветной дисплей, стереозвук и удобное расположение кнопок, как на обычном геймпаде.

Series 60 обеспечит загрузку и установку различного ПО. Заметим, что здесь речь идет не только об игрушках! Благодаря встроенной поддержке Java Micro Edition арсенал приложений, инсталлируемых через сотовые сети передачи данных, значительно расширится.

ВИРТУАЛЬНЫЙ «ПЕРФОРАТОР»

Компания Mad Catz Interactive, лидер в производстве аксессуаров для видеоигр анонсировала Mad Catz Blaster – первое в индустрии световое ружье для приставок Xbox. Устройство будет доступно к концу года по цене $40.

Mad Catz Blaster поддерживает три способа стрельбы: Auto, Burst и Shotgun, а также функцию автоматической перезарядки оружия, которая обеспечивает игроков неограниченным количеством боеприпасов для приобретения необходимого опыта. Auto позволяет производить 360 выстрелов в минуту, имитируя настоящее автоматическое оружие. В режиме Burst допускается стрелять до трех раз в секунду, однако при этом будет очень трудно нажимать спусковой курок. И наконец, режим Shotgun присущ только Mad Catz Blaster – в один прием вы сможете проделать в мишени пять дырок по звездообразной схеме. Такой выстрел, естественно, заметно расширяет область поражения.

Mad Catz Blaster снабжен удобной прорезиненной ручкой и мягким спусковым механизмом для более точного прицеливания.



Время делать контрольный выстрел!



Microsoft Wireless Optical Desktop – разруби гордиев узел!

ДОЛОЙ ПРОВОДА!

Скажите, ну кого из нас не раздражала куча проводов, идущих от системного блока к периферийным устройствам? Сегодня есть возможность навсегда избавиться от многих шнуров, словно якорем приковывающих к ПК наши клавиатуры, мыши, принтеры и другую технику. Так, корпорация Microsoft к концу года выпустит в продажу первое в индустрии комплексное аппаратное решение Microsoft Wireless Optical Desktop на базе технологии Bluetooth, обеспечивающее беспроводное подключение периферии к компьютеру. В него входят клавиатура и мышь, а также специальный приемопередатчик, подсоединяющийся к ПК через порт USB и позволяющий ему работать с любой Bluetooth-совместимой периферией, такой, как принтеры или сотовые телефоны.

Ориентировочная цена всего комплекта Wireless Optical Desktop for Bluetooth – $159. Кроме того, компания предложит отдельно комбинацию из беспроводной мыши и USB-трансивера за $85.



World Cyber Games 2002: суперфинал в Корее

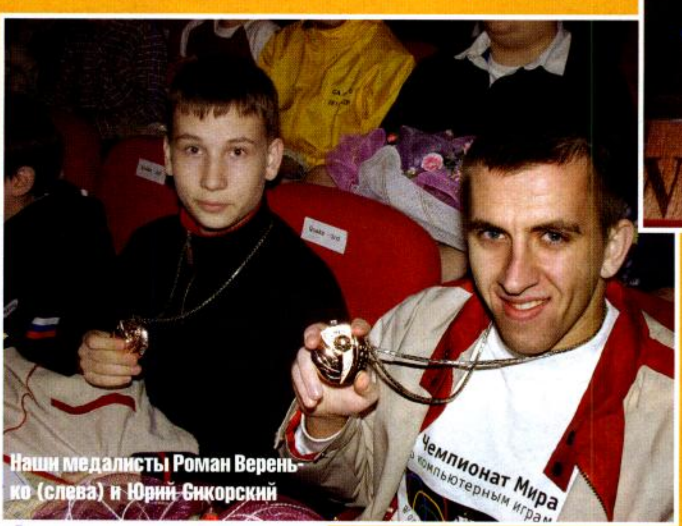
Максим Потапов

Главное – не побеждать в олимпиаде, а участвовать. Украинские игроки, вышедшие в финал World Cyber Games 2002, убедились в справедливости этого принципа. Стать чемпионами и взять главные призы не удалось, но путешествие в такую удивительную страну, как Корея, уже само по себе является наградой.

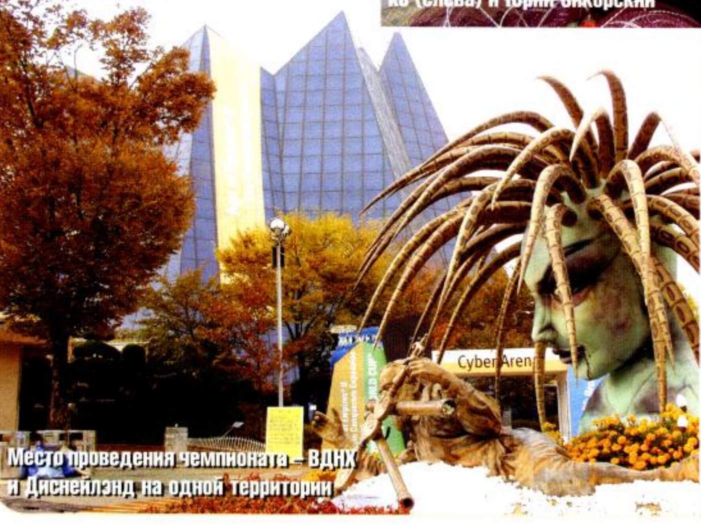
Перелет из Франкфурта в Сеул занял всего 9 часов – необъятные просторы нашей исторической Родины оказались не такими уж большими для Боинга-747. Очутившись в течение одного дня практически на другом конце света, где Солнце восходит на 7 часов раньше, чем дома, я почувствовал себя в новой реальности. Но более сильное впечатление произвело другое: в фойе сеульского аэропорта по огромному телевизору шла не реклама и даже не новости, а матч по StarCraft! Такое вот «Добро пожаловать!» в мировую столицу киберспорта.

Высокие технологии и компьютерные игры – неотъемлемая часть повседневной жизни корейцев. Даже таксисты, в большинстве своем люди немолодые, слыша о чемпионате, тут же начинали восклицать: «StarCraft! Boxer!». Boxer – псевдоним 22-летнего Yohwan Lim, который и в этом году стал чемпионом WCG. Что же касается StarCraft, то здесь это – национальный вид спорта, как у нас футбол, и три телевизионных канала посвящены исключительно играм. Причиной такой популярности электронных развлечений является высочайший «технологический уровень жизни» корейцев. Высокоскоростные линии доступа в Internet здесь такое же обычное дело, как и сети кабельного телевидения. Молодое поколение проводит больше времени за онлайновыми играми, чем перед телевизором. Причем, что характерно, всеобщей народной любовью пользуется именно стратегия реального времени StarCraft – неудивительно, что экономика Кореи развивается столь стремительно.

Лучшие стратеги планеты знают: игра стоит свеч



Наши медалисты Роман Веренько (слева) и Юрий Сикорский



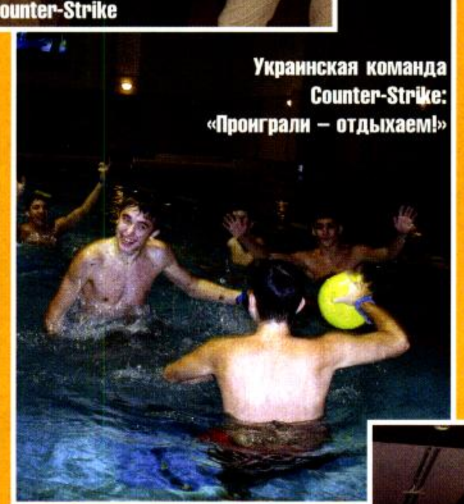
Место проведения чемпионата – ВДНХ и Диснейлэнд на одной территории

Следует сказать, что самое яркое впечатление произвели не высокие технологии и не какая-нибудь экзотика. Люди, простые корейцы – они потрясли больше всего. Помнится, в советские времена шла борьба с так называемым «преклонением перед Западом». И правильно делали, что боролись, – смотреть следовало совсем в другом направлении. Культура человеческих взаимоотношений – визитная карточка Кореи. Чтобы проиллюстрировать эту мысль, приведу несколько примеров из наших корейских будней.

В первый день в Дайджоне я забежал в фаст-фуд перекусить и попросил официантку написать по-корейски название Expo Science Park (место проведения чемпионата), чтобы мне было что показать таксисту. Попытка объясниться на английском не увенчалась успехом, она смущенно извинилась и убежала обслуживать других клиентов. Но через некоторое время вернулась – уже с подробной



Такие призы сближают: российские и украинские игроки в Counter-Strike



Украинская команда Counter-Strike: «Проиграли – отдыхаем!»

картой, взятой на сайте *www.expopark.co.kr* и распечатанной на цветном принтере.

После торжества в честь закрытия чемпионата мы решили прогуляться по живописным окрестностям «олимпийской деревни». Дойдя до автомагистрали, стали ловить такси, но безуспешно. Часть группы двинулась на близлежащую автозаправку с надеждой, что ее управляющий вызовет такси, я же остался «голосовать» на дороге. В итоге моих друзей подвез работник заправки, а меня «подобрали» и доставили в гостиницу сотрудники фирмы, расположенной в офисе неподалеку. Кстати говоря, предлагать деньги в Корее, когда тебя вот так подвозят, – значит обидеть водителя. Однажды мы попытались это сделать и в ответ услышали недоуменное: «Ну что вы, я же не таксист!». Вообще, просить корейцев о чем-либо опасно – они в лепешку расшибутся, чтобы помочь, как если бы это был для них вопрос чести.

Вежливость и учтивость – еще одна национальная особенность. Как-то раз в огромном универмаге мы проходили мимо отделов, нас не особо интересовавших. Возле каждого «на посту» стояла продавщица, так что мы оказались между двумя рядами женщин, которые, как это принято в Корее, кланялись, как только мы к ним приближались. Это «триумфальное шествие» оставило у нас смешанное чувство, и впредь мы выбирали окольные пути в магазинах, дабы никого не тревожить.

Корейцы – жизнерадостные, раскованные люди. Работают они очень интенсивно, в чем я убедился, побывав на фабриках Samsung по производству мобильных телефонов и принтеров. Но и отдыхать умеют: именно корейцы были звездами танцпола на прощальной вечеринке чемпионата. Что характерно, танцуют они от души, и для этого им не обязательно как-то особенно себя «подогревать». Интересно было наблюдать, как на въезде в подземный гараж крупнейшего супермаркета электроники в Сеуле две девушки в элегантной униформе управляли движением, одновременно пританцовывая под техно-музыку. Удивила своей непосредственностью и гид, сопровождавшая нас во время экскурсии в Сеул. Она рассказала много интересных вещей, все время шутила, а на обратном пути принялась развлекать нас с помощью караоке. Ее инициативу подхватили испанские или мексиканские (не помню точно откуда) парни, наши же только сидели и удивлялись – ну что за веселье такое на трезвую голову?

Жизнь в Корее вызвала у нас одни положительные эмоции. Игроки разместились в доме отдыха, принадлежащем компании Samsung Fire & Marine Insurance. Хотя ребятам приходилось жить по 4–7 человек в номере, уровень комфорта был таков, что в обиде никто не остался. Огромный бассейн, сауна, великолепный тренажерный зал, домашний кинотеатр – все это было в нашем распоряжении. Не было проблем и с питанием, корейская кухня оказалась вполне съедобной и даже более того – вкусной. Возникало ощущение, что мы приехали сюда не как сборная Украины, а как обыкновенные туристы. Но кибератлеты – люди целеустремленные, и основное время они проводили на аренах Expo Science Park и в тренировочных комнатах. Право же, им было за что бороться в финале самого престижного турнира.



Финальная вечеринка чемпионата, где самыми яркими звездами стали корейцы

WCG 2002 – чемпионат по-настоящему мирового масштаба, в нем приняли участие представители 45 стран. В самой Корее WCG придают государственное значение: его курирует Министерство по культуре и туризму, а почетным председателем организационного комитета WCG является сам президент Кореи Kim Dae-Jung. Список партнеров Samsung по WCG 2002 просто огромен: Intel, Microsoft, NVidia, крупнейшие разработчики и издатели игрового ПО – id Software, Valve, EA Sports, Blizzard Entertainment, Epic Games, Infogrames Entertainment S.A, Activision, Sierra и многие другие компании. Чемпионат привлек внимание мировых средств массовой информации: CNN, Reuters, MTV, НТВ и других телевизионных каналов, крупнейших игровых и компьютерных изданий.

В отборочных играх участвовало около полутора миллиона геймеров. Ну а призы просто поражают воображение, жаль только, что главные из них нам не достались. Лучший результат украинской сборной – 3-е место по Quake III Arena в соревновании «Нация против нации»: киевлянин Юрий Сикорский (TerminatoR) и одессит Роман Веренько (Chip) уступили в командной игре Quake III Arena лишь россиянам. Кроме того, Роман Веренько занял 5-е место в одиночном разряде и получил премию в $1750. По количеству медалей мы оказались на одном уровне с США, если это кого-то утешит, ну а лучше всех выступили Корея и Россия. 17-летний Алексей Смаев из Москвы стал чемпионом мира по Quake III Arena и был награжден 20 тыс. долл. Российская команда M19 выиграла первенство по Counter-Strike и получила 40 тыс. долл. призовых. Как видно, World Cyber Games открывают для молодого поколения потрясающие возможности, и компьютерные игры сегодня – это уже не «игрушки», а настоящий профессиональный спорт. И, что даже более важно, чемпионат World Cyber Games стал уникальным культурным фестивалем, объединившим прогрессивную молодежь всего мира. ■

Елка в «цифровом доме»

Многие хорошие традиции, особенно новогодние, очень быстро входят в жизнь, при этом не теряя всей своей праздничной привлекательности. Сколько копий (или ручек) сломано журналистами при обсуждении вопроса о катастрофической нехватке IT-выставок, ориентированных не на компании и специалистов, а на обычных домашних пользователей.

Но в последние годы ситуация постепенно начинает меняться, а главное событие года приурочивается как раз к сезону интенсивных поисков рождественских и новогодних подарков. Всемирно известной корпорации Intel явно понравилась роль Деда Мороза эпохи высоких технологий. Три Новогодние компьютерные ярмарки (1998 г., 1999 г., 2001 г.), уже проведенные под ее эгидой в киевском Дворце спорта, как магнитом притягивали массы потребителей, на полном серьезе относящихся к вопросу внедрения «цифры» в свой быт.

И действительно, о массах можно говорить совершенно смело, ибо в прошлом году более 31 тыс. человек сумели выкроить время в и без того напряженном предновогоднем графике и посетить компьютерную ярмарку Intel. Многие из них возвращались домой с желанными приобретениями. Одних только готовых ПК было продано свыше 550 (в том числе 30 ноутбуков). Ну а если к этому добавить еще и периферию, разного рода цифровые устройства, ПО, то общая сумма достигнет отметки, превышающей 550 тыс. долл. Это значит, что довольными остались как покупатели, так и продавцы.

Думается, и те и другие будут рады новой встрече. Очередное превращение киевского Дворца спорта в компьютерный мегамаркет произойдет 20–22 декабря 2002 г.



В преддверии ярмарки гостем нашего издательства был менеджер по маркетингу представительства Intel в Украине Дмитрий Кисель. Он охотно поделился с нами информацией, касающейся грядущего мероприятия: «Представьте такую ситуацию: вы приглашаете гостей в свой дом на празднование Нового года. И что же происходит до того момента, как раздастся бой курантов: для детей – елка, для взрослых – общение, показ видео, просмотр фотоальбомов и т. д. Мы, в свою очередь, также приглашаем гостей на праздник в наш «цифровой дом». Там будут и Деды Морозы, и новогодняя елка, и подарки. Не обойдется без праздничного шоу, обыгрывающего концепцию "цифрового дома"».

Дни перед Новым годом – это всегда нехватка времени. Вопрос – где приобрести подарок? Во Дворце спорта будут представлены ведущие компьютерные фирмы (более тридцати). Участники

экспозиции проведут свои конкурсы, предложат покупателям выгодные условия приобретения техники. Кроме самих ПК, вы сможете найти все, что имеет хоть какое-то отношение к компьютерам: периферия, различные цифровые устройства, компакт-диски с играми и энциклопедиями, литература и т. д. Короче, без лишней траты времени на беготню по магазинам потребитель получит шанс «отовариться» в одном месте, как говорится, «здесь и сейчас».

Главный лозунг ярмарки довольно длинный, но он очень четко выражает стоящую за ним идеологию. «Может ли мощный компьютер стать подарком под елку? Yes!».

Как ясно из вышесказанного, главным спонсором, организатором и идейным вдохновителем мероприятия является представительство корпорации Intel в Украине. Но не менее громкие имена и у компаний, выступивших в роли соорганизаторов, – Samsung и Microsoft. Отлично известно, что Samsung производит обширный спектр продуктов, так или иначе связанных с ПК: мониторы, винчестеры, оптические дисководы, видеокамеры, MP3-плееры и т. п. Все эти устройства предполагается задействовать в специальных шоу. Подробности о познавательно-развлекательных программах, которые пройдут в рамках ярмарки, мы разглашать не будем, чтобы вы, уважаемые будущие ее посетители, были готовы к неожиданностям и приятным сюрпризам.

Наших играющих читателей, естественно, интересует ответ на вопрос: «Планируется ли на близящейся Intel-ярмарке "Игровое шоу"?». Ребята, можете быть спокойны, ответ положительный! Организационной поддержкой игровых турниров, как и прежде, занимается редакционный коллектив «Домашнего ПК». Мы приложим все усилия, чтобы они прошли не менее ярко и динамично, чем в прошлом году.

Болельщики смогут сопереживать участникам сражений, наблюдая за их перипетиями на большом экране.



Естественно, набор игр изменится. Из «ветеранов» останется только лишь «Ил-2. Штурмовик», да и то потому, что срок выхода долгожданного продолжения «Забытые сражения», к сожалению, перенесен. В категории action наш выбор однозначен – Unreal Tournament 2003. Спортивный жанр, скорее всего, будет представлен популярным FIFA 2003. Призы победителям гарантированы, но даже некоторые из побежденных имеют шансы получить «утешительные» новогодние подарки.

Мы нисколько не сомневаемся, что каждый, кто станет гостем Новогодней компьютерной ярмарки Intel во Дворце спорта, вернется домой если не с желанной покупкой, то, по меньшей мере, с отличным настроением.

Компании Intel, Samsung, Microsoft и журнал «Домашний ПК» с удовольствием приглашают вас, уважаемые читатели, **в киевский Дворец спорта 20–22 декабря 2002 г.** Вход, как обычно, бесплатный. ■

ABIT Siluro GF4 Ti4200 OTES

Аббревиатура OTES расшифровывается как Outside Thermal Exhaust System, что, попросту говоря, обозначает вытяжку. Преимущество такой системы охлаждения заключается в том, что тепло, выделяемое графическим чипом, сразу отводится наружу. Чтобы ускорить передачу тепла от медной пластины к ребрам радиатора, здесь применяются трубки, заполненные легкокипящей жидкостью. Столь мощная система охлаждения позволила компании ABIT установить частоту ядра GeForce4 Ti4200 – 275 MHz вместо стандартных 250 MHz. Увеличена с 500 MHz до 550 MHz и частота видеопамяти (микросхемы имеют время доступа 3,6 нс). Таким образом, ABIT Siluro GF4 Ti4200 OTES – это настоящий GeForce4 Ti4400, но с меньшим объемом памяти. Указанные характеристики дают ей все основания претендовать на лидерство среди видеокарт, построенных на базе GeForce4 Ti4200.

Что же касается разгонного потенциала данного продукта – увы, он оказался невелик. Чип у нашего образца достиг 330 MHz, что свидетельствует о высокой эффективности системы OTES, но память выдержала лишь 560 MHz. Тем не менее разогнанная таким образом ABIT Siluro GF4 Ti4200 OTES показала в 3DMark2001 SE результат достаточно близкий к Creative 3D Blaster 4 Titanium 4600, работающей в штатном режиме.

Как известно, недостатки являются продолжением достоинств. Вентилятор с частотой 7200 об/мин разгоняет воздух так, что на «выхлопную трубу» Siluro GF4 Ti4200 OTES впору ставить глушитель. Сильное впечатление оставляет и масса видеокарты, в этом отношении она превзошла даже «бронированные» модели от Leadtek. Кроме того, Siluro GF4 Ti4200 OTES требует дополнительного слота для установки. Такие неудобства можно пережить в том случае, если видеокарта позволяет достичь рекордных уровней быстродействия. Так что экстремалам стоит взять на заметку технологию OTES и ждать выхода моделей, более податливых к разгону. ■

Цена $185
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741
★★★★☆

ЗА Одна из самых быстрых видеокарт на базе GeForce4 Ti4200 с мощнейшей системой охлаждения графического чипа

ПРОТИВ Высокий уровень шума, отсутствие радиаторов на микросхемах памяти

ВЕРДИКТ 3D-акселератор «на любителя»

Logitech MX500

Мы уже рассмотрели особенности новой оптической технологии Logitech («Домашний ПК», № 11, 2002, www.itc.ua/11527). Напомним лишь, что Logitech MX Optical Engine обладает в настоящее время самым высоким быстродействием и позволяет пользователю совершать сколь угодно резкие движения без потери контроля над курсором или прицелом в игре.

Беспроводной аналог 500-й модели – Logitech MX700 – из-за своей чрезмерной массы не дал нам в полной мере оценить удобство новой формы в играх. Logitech MX500, разумеется, оказалась гораздо легче, и мы испробовали ее в самых жарких баталиях. Рука удобно ложится на мышь, а чтобы оторвать ее от коврика, необходимо задействовать большой палец (для него предусмотрена выемка), безымянный и мизинец (для них также имеется выступ, хотя особого преимущества при обхвате это не дает). Когда ладонь влажная, удерживать мышь легче, но ощущения, что рука «срастается» с манипулятором, как в случае с Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A, не возникает: ладонь постепенно съезжает вниз и мышь приходится перехватывать. Logitech MX500 можно удерживать и пальцами, как другую модель – Logitech MouseMan Dual Optical, но для игр жанра 3D-action этот вариант не подходит: Logitech MX500 достаточно громоздкая и потому нужна железная хватка, чтобы прицел не сбивался всякий раз, когда ее отрывают и ставят на коврик. Зато для стратегий реального времени возможность быстро передвигать Logitech MX500 одними пальцами придется как нельзя кстати, и в этом плане она выигрывает у Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A. Правда, Logitech MX300, обладающая такой же оптикой, имеет меньшую массу и классическую форму, а потому еще более удобна для стратегий. Но Logitech MX500 стоит всего на $10 дороже и обеспечивает максимальный комфорт в работе, что вместе с универсальностью при использовании в играх делает этот манипулятор самым удачным приобретением для пользователя ПК. ■



ЗА Совершенная оптика; эргономичная форма; пригодность для любых игр и работы

ПРОТИВ Не самая легкая мышь; игрокам может потребоваться время, чтобы привыкнуть к ее форме

ВЕРДИКТ Лучшая оптическая мышь на сегодня

Цена $50
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
★★★★★

HP Photosmart 850

Среди добротных и качественных моделей цифровых камер HP редко появлялись настоящие лидеры в своем классе фототехники. Однако, похоже, Photosmart 850 – исключение из правила. Это как раз тот случай, когда совпало все: качество, востребованность на рынке, удачное соотношение цена/производительность. Модель явно составит серьезную конкуренцию Olympus Camedia 730, а также станет более дешевой альтернативой аппаратам Nikon Coolpix 5700 и Sony Cybershot DSC-F707.

Камера оснащена 4,13-мегапиксельной ПЗС-матрицей, крупным и ярким 2-дюймовым ЖК-дисплеем, позволяющим проводить 8-кратное оптическое и 7-кратное цифровое масштабирование кадра. Служебный монохромный монитор отсутствует, зато в целях экономии электроэнергии съемку можно производить с помощью электронного видоискателя. Благодаря инфракрасным датчикам, встроенным под глазком видоискателя, при поднесении аппарата к лицу ЖК-дисплей автоматически отключается, и изображение появляется на электронном видоискателе.

Великолепная эргономичность, быстрая подготовка к работе, многорежимная выдвигающаяся вспышка, удобное системное меню – вот лишь малая часть всех достоинств этой модели. Photosmart 850 допускает вести съемку с приоритетом как выдержки, так и диафрагмы, изменять чувствительность матрицы, регулировать цветность, баланс белого, размер кадра, степень сжатия и т. д. Помимо статических изображений, устройство позволяет сохранять звук и видео (до 60 с).

Питание осуществляется от четырех батареек типа АА. Модель поддерживает карты памяти SD/MMC, однако в комплект входит всего лишь 16-мегабайтовый носитель SD, что маловато, учитывая возможности камеры.

К компьютеру HP Photosmart 850 подключается с помощью USB-интерфейса. Для более удобной и оперативной загрузки снимков в ПК можно приобрести доковую станцию HP Photosmart 8881. ■

Цена – $570
Продукт предоставлен представительством компании Hewlett-Packard: тел. (044) 490-6120
★★★★★

ЗА Большой и яркий ЖК-монитор; быстрая подготовка к съемке; отличное соотношение цена/производительность; подсветка для автофокусировки; удобство управления

ПРОТИВ В комплекте карта памяти емкостью всего лишь 16 MB; отсутствует синхроконтакт

ВЕРДИКТ Отличный аппарат на все случаи жизни!

Компьютеры и лучшие

На компьютерном рынке наступает самая горячая пора – покупательная способность населения достигает своего пика. Важно не потерять голову от всевозможных акций и распродаж и потратить свою «тринадцатую зарплату» наиболее эффективным образом. Оптимальную конфигурацию компьютера можно составить по нашим таблицам «ПК месяца», а для выбора отдельных компонентов стоит руководствоваться списком продуктов, которые с успехом прошли через нашу Тестовую лабораторию.



Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,2 GHz	$55	
AMD Duron 1,2 GHz		$40
Материнская плата		
Чипсет Intel i815EP (B-Step) для Celeron	$65	
Чипсет VIA Apollo KT133A для Duron		$65
Память		
256 MB PC133 SDRAM	$30	
Видеокарта		
На чипе GeForce2 Pro/Ti, память 32 MB	$65	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$83	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 48X–52X	$25	
Аудиоплата		
Leadtek WinFast 6X	$18	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$25	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$609	$594
Принтер		
Epson Stylus C20, Canon S200	$50–60	

Самые яркие события прошедшего месяца – выход процессора Intel Pentium 4 3,06 GHz и графического акселератора NVidia GeForce FX. Первому мы посвятили отдельный материал, сейчас уделим некоторое внимание новому детищу NVidia. Его появление существенно меняет положение дел на рынке видеокарт, но с одной оговоркой: не сейчас. Какое-то время видеокарты GeForce FX не будут доступны в продаже, кроме того, цена на них наверняка будет «зашкаливать» за $400. Другое дело, что пользователи, наметившие покупку high-end-видеокарты, наверняка примут решение подождать. Ведь платить $400 за Radeon 9700 Pro, когда в ближайший месяц-два примерно за те же деньги можно будет приобрести GeForce FX, – нецелесообразно. По предварительным оценкам превосходство флагмана NVidia над Radeon 9700 Pro составит порядка 30%, что неудивительно при тактовой частоте ядра GeForce FX 500 MHz и видеопамяти – 1000 MHz, а самое главное – более совершенной архитектуре, чем у Radeon 9700 Pro. Но это все – дело будущего, сейчас же нас больше волнует другая новость: наконец-то начали снижаться цены на видеокарты GeForce4 Ti4200. $145 – вполне разумная цена, а если очень постараться, можно приобрести такую видеокарту и за $120. Появились псевдоновые модели GeForce4 Ti и GeForce4 MX с поддержкой AGP 8X. Переплачивать за них не стоит, так как проку от AGP 8X сейчас нет никакого. Но самый ожидаемый продукт сегодня – это даже не GeForce FX, а ATI Radeon 9500 – урезанная версия Radeon 9700, которая составит конкуренцию серии GeForce4 Ti. Появление этих видеокарт станет еще одним мощным фактором, определяющим скорейшее снижение цен на графические акселераторы среднего класса.

Изменения в конфигурациях нашего «ПК месяца» коснулись, прежде всего, процессоров. Уже не найти Pentium 4 1,6A, поэтому для компьютера среднего уровня мы рекомендуем модель Pentium 4 1,8A GHz (512 KB L2-кэш). Нелишне будет напомнить, что она лучше, чем Pentium 4 1,9 GHz, а в некоторых случаях и Pentium 4 2 GHz (256 KB L2-кэш) за счет вдвое большего объема кэш-памяти второго уровня. Но чипы Pentium 4 1,8A GHz тоже бывают разные: ядро 0,13 мкм Pentium 4 подверглось доработке с целью исправления ошибок и достижения больших тактовых частот. Стоит ли говорить, что обновленные процессоры лучше поддаются разгону – тема весьма актуальная при огромных ценах на старшие модели Pentium 4 и низкой производи-

комплектующие: покупки месяца

тельности недорогих Celeron. Отличительная черта чипов новой ревизии – более высокое напряжение питания ядра – 1,525 В вместо 1,5 В. Новые Pentium 4 1,8A GHz имеют код SL6E6 и SL6LA, а новые Pentium 4 2,0A GHz – SL6GQ и SL6E7. Маркировка процессоров Pentium 4 описана на странице *support. intel. com/support/processors/sspec/ p4p.htm*.

Нам бы очень хотелось использовать в ПК высокого уровня Pentium 4 2,26 GHz или другую модель с частотой шины FSB 533 MHz, но они пока что дороговаты, а мы не хотим «выбрасывать» на процессор более $170. С продуктами AMD аналогичная ситуация: идти дальше модели Athlon XP 2100+ (1,73 GHz) нецелесообразно. Новые Athlon XP с частотой FSB 333 MHz показывают отличное быстродействие, но найти их в продаже не представляется возможным. Коль скоро мы заговорили о процессорах AMD, есть небольшое замечание по поводу материнских плат на базе VIA Apollo KT400. Как показал наш опыт с ASUS A7V8X, режим 400 MHz доступен только для одного модуля памяти PC3200 DDR SDRAM. Так что пользователи, которым требуется свыше 512 MB памяти, могут смело приобретать материнскую плату на VIA Apollo KT333.

Немного подросли в цене высокопроизводительные винчестеры. Как мы сообщали ранее, большинство компаний, выпускающих HDD, сократило гарантийный срок на жесткие диски до одного года. Трехлетней гарантией по-прежнему обеспечены продукция Samsung и элитная серия Special Edition от Western Digital. Для ПК среднего и высокого уровня мы рекомендуем наиболее высокопроизводительные IDE-винчестеры с гарантией 3 года.

В текущей линейке Western Digital происходит (как всегда незаметно) модернизация моделей с внедрением 60-гигабайтовых пластин. Чтобы купить более быструю модель WD1200(JB), следует обратить внимание на общее количество секторов, указанное на этикетке. 234441648 свидетельствует об использовании пластин объемом 60 GB.

В нашей конфигурации ПК высокого уровня добавилась звуковая плата Audigy 2, отличающаяся наилучшим качеством звука и богатейшим набором функций. Пока что она доступна лишь в дорогой коробочной версии, надеемся, что цена на Audigy 2 OEM окажется максимум $90. Серьезной акустики 6.1 пока что нет, Creative Inspire 6700 мог бы стать неплохим выбором, если бы не его стоимость. Впрочем, в его цене нет ничего удивительного: других комплектов мультимедийной акустики формата 6.1 пока что не наблюдается.

И напоследок – еще об одном важном событии для украинского рынка. «Укртелеком» начал предоставлять беспарольный коммутированный доступ в Internet без заключения договора (об условиях читайте на *www. kv.ukrtel.net*). При этом стоимость работы в Internet обойдется пользователю в 2,4 копейки за минуту плюс стандартная плата за использование телефонной линии. Несложно подсчитать, что доступ через «Укртелеком» во многих случаях оказывается наиболее выгодным с экономической точки зрения. Конечно, пока что не совсем отлажена технология подключения, но, как говорится, лиха беда начало. Такая практика монополиста телефонной связи, безусловно, приведет к дальнейшему снижению цен на dial-up-подключение и даст толчок к более активному продвижению на рынок высокоскоростных каналов доступа в Internet. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 1,8A GHz (512 KB L2-кэш)	$145	
AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$110	
Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP		$110
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$75	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000 Pro, память 64 MB	$110	
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD800JB	$125	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$65	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	$16	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1161	$1111
Принтер		
Epson Stylus Photo 810, HP DeskJet 3820	$115–135	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2A GHz (512 KB L2-кэш)	$160	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$120
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$110	
Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP		$110
Память		
512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$180	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$145	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD1200JB	$185	
Монитор		
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$420	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 40X/12X/48X	$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$130	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$90	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$36	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 SVEN HT-485	$162	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1898	$1858
Принтер		
Epson Stylus C80, HP Photosmart 7150	$140–190	
Сканер		
Epson Perfection 1250U Photo, HP ScanJet 4470C	$150–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	50	–	–
Umax Astra 2500	79	★★★★★	–
Microtek ScanMaker 3800	90	★★★★★	9785
Canon CanoScan D1250U2F	110	★★★★★	9875
Umax Astra 4700	126	★★★★★	–
HP ScanJet 5470C	225	–	10381
Epson Perfection 2450 Photo	340	★★★★★	10121
Струйные принтеры			
Epson Stylus C20SX/UX	50	★★★★☆	9213
Lexmark Z35	65	★★★★★	9213
HP DeskJet 3420	95	–	–
HP DeskJet 3820	120	–	–
Epson Stylus Photo 830	140	–	–
Epson Stylus C80	145	★★★★★	7549
HP DeskJet 5550	160	★★★★★	10896
HP Photosmart 7350	220	★★★★★	10896
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	16	★★★★★	9533
Genius MaxFighter F31D	24	★★★★★	5529
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro	52	★★★★★	9533
Logitech Wingman Force 3D	55	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	125	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Motorola T192	85	★★★★☆	10892
Siemens C35i	100	★★★★★	10892
Siemens C45	115	★★★★★	10892
Siemens A50	135	★★★★★	–
Nokia 3510	180	★★★★★	10417
LG-W3000	190	★★★★★	–
Siemens S45/ME45	230	★★★★★	8401
Samsung SGH-N600/620	250	★★★★★	9778
LG-510w	260	★★★★★	10108
Siemens SL45/SL45i	290	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	300	★★★★★	–
Samsung SGH-T100	460	★★★★★	10107
Nokia 7650	600	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Цифровые фотокамеры			
BenQ DC 1300	100	★★★★★	10422
Mustek MDC-3000	210	★★★★☆	10422
Olympus Camedia C-120	220	★★★★★	10422
Nikon Coolpix 2000	265	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	265	★★★★★	10422
BenQ DC 3310	335	★★★★★	10198
Canon PowerShot A40	355	–	–
Olympus Camedia C-300 Zoom	395	★★★★★	10422
Nikon Coolpix 2500	400	★★★★★	10902
Olympus Camedia C-3020 Zoom	510	–	–
Canon Digital IXUS V3	600	–	–
Minolta Dimage F100	645	★★★★★	11235
Nikon Coolpix 4500	735	★★★★★	11235
Olympus Camedia C-4040 Zoom	770	★★★★★	8079
Canon PowerShot G3	965	–	–
Nikon Coolpix 5700	1330	★★★★★	11235
Sony CyberShot F717V	1150	–	–
Звуковые платы			
Leadtek WinFast 6X	18	★★★★★	7788
Sound Blaster Live! 5.1	35	★★★★★	7788
Sound Blaster Audigy	65	★★★★★	8078
Terratec SixPack 5.1+	70	★★★★★	7788
Sound Blaster Audigy 2	130	–	11536
Hercules Game Theatre XP 6.1	150	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	180	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	220	★★★★★	11536
Мониторы			
17" LG Flatron 795FT Plus	205	★★★★★	8080
17" Samsung SyncMaster 757NF	230	★★★★★	8080
19" LG Flatron 915FT Plus	300	★★★★★	8080

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
19" Samsung SyncMaster 959NF	340	★★★★★	11532
19" Philips 109P20	420	★★★★★	11532
19" Sony Multiscan G420	570	★★★★★	8080
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	83	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	84	–	11633
40 GB Maxtor D740X	85	–	11633
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	81	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	125	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	185	–	11633
Приводы CD-RW			
24X/10X/40X TEAC CD-W524E	70	–	9152
32X/12X/40X Mitsumi CR-480ATE	70	★★★★★	10423
40X/12X/48X Teac CD-W540EK	80	★★★★★	10423
44X/24X/44X Yamaha CRW-F1E	150	★★★★★	11233
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	25	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 Juster DHT-510	110	★★★★★	–
5.1 SVEN YF-IA	135	★★★★★	9786
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	11526
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	24	★★★★★	9784
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX500	50	★★★★★	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	37	★★★★★	9784
Logitech Dual Optical	43	★★★★★	9784


ПОДАРКИ
В СТИЛЕ HI-TECH

ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ

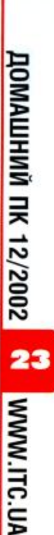
Споры между приверженцами различных игровых платформ не утихают ни на минуту, однако, как говорится, факты – упрямая вещь. Единоличным лидером продаж в мировом масштабе является консоль Sony PlayStation 2. Действительно, лучшего подарка для любителя современных игр с прекрасной графикой и увлекательным геймплеем просто не сыскать.

Мы рады сообщить читателям, что наконец-то, спустя почти два с половиной года с момента выхода в свет, а точнее, 7 ноября 2002 г., состоялся официальный дебют PS2 на территории СНГ. Основные отличия локализованной модели от стандартной европейской – русифицированное меню и поддержка 5-й зоны DVD-видео. Ну а такое приятное дополнение, как официальная гарантия от производителя, еще никому не мешало.

Будем надеяться, что российское представительство Sony быстро наладит поставки спецверсии PS2 и в Украину.

Ориентировочная стоимость консоли – $250.

Ориентировочная стоимость игр для нее – от $25 до $50





PC-КАМЕРА

Несмотря на постоянное снижение цен, высококачественные многофункциональные цифровые фото- и видеокамеры все еще дороги для среднего отечественного пользователя. Однако существуют альтернативные бюджетные решения, которые фактически являются Web-камерами с возможностью цифровой фотографии. Они используются как подключенные к компьютеру и, пребывая в этом состоянии, передают изображения через Internet, а также способны снимать фотографии и видеоролики, находясь в автономном режиме.

Ориентировочная стоимость – от $85

ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР

Как? У вашего друга, ежедневно наматывающего виртуальные круги на трассах Need For Speed или Colin McRae Rally, до сих пор нет достойного устройства управления и он вынужден всячески изворачиваться и «рулить» на клавиатуре? Но ведь это же очень неудобно!

Как вы посмотрите на то, чтобы первый подход приятеля к компьютеру в новом году был ознаменован подключением настоящего руля с обратной связью или по крайней мере качественного геймпада?

Кстати, без геймпада о рекордных достижениях в суперпопулярных нынче симуляторах экстремальных видов спорта, файтингах и платформерах можете и не помышлять.

Ориентировочная стоимость – от $15 до $150

МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Среди множества моделей телефонов, предлагающихся в салонах сотовой связи, можно подыскать великолепный подарок для каждого – «от пионера до пенсионера», на любой вкус и кошелек дарящего. Возможно, ради праздничного настроения стоит в какой-то мере отказаться от строго утилитарного подхода и выбрать аппарат с «изюминкой», способный принести не только пользу, но и радость. Не надо думать, что оригинальные возможности и красивый дизайн присущи только дорогим имиджевым моделям – хороший подарок можно найти уже по цене от $100–120. Благодаря малым габаритам и стильному дизайну Sony Ericsson T100, который мы советуем приобрести за такую сумму, выглядит нисколько не хуже своих собратьев из более высокой ценовой категории. Окончательно определиться с выбором «мобильного» подарка вам поможет обзор (itc.ua/10892), опубликованный в сентябрьском номере нашего журнала.

Ориентировочная стоимость – от $100



МЫШЬ

Большие и маленькие, хвостатые и бесхвостые, с шариком и без оного, дешевые и дорогие... Список качеств наших любимых домашних компьютерных грызунов можно продолжать до бесконечности.

Казалось бы, мелочь, эта самая мышка, но скромному устройству вполне по силам как испортить настроение человеку на целый день (если она работает со сбоями), так и вознести его на самые невообразимые высоты (к примеру, безошибочно функционируя при сверхинтенсивном игровом процессе в 3D-action).

Никто не станет спорить, что подарок должен быть не только полезным, обладать хорошим набором функциональных особенностей, но и отличаться приятной внешностью. В этом смысле вы не должны столкнуться с неразрешимыми проблемами. Ведь ведущие производители манипуляторов прилагают немало усилий, чтобы дизайн их продуктов радовал глаз.

Ориентировочная стоимость – от $15 до $50

ВИДЕОКАРТА

В жизни каждого пользователя домашнего ПК (особенно если он предпочитает посвящать свой досуг современным играм, требующим изрядных аппаратных ресурсов) наступает момент, когда на повестке дня встает вопрос о неизбежном апгрейде системы.

В списке главных кандидатов на модификацию обязательно окажется видеоподсистема. Людей, имеющих определенный уровень познаний в компьютерном железе, хлебом не корми – дай поэкспериментировать с разгоном. А если к тому же видеокарта, прекрасно приспособленная к экстремальным нагрузкам, помещена не в обычную коробку, а в эксклюзивную оригинальную упаковку, то ценность ее как подарка возрастает в несколько раз.

Типичный пример – имиджевая Sparkle SP7200T6 GeForce4 Ti4600, упакованная в алюминиевую «консервную» банку и имеющая в качестве бесплатного приложения шикарный набор игрового ПО.

Ориентировочная стоимость – $350

МРЗ-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ

Судя по количеству прохожих в наушниках, наш народ постепенно превращается из «самого читающего» в «самого слушающего». В последние годы в когорту источников «мобильного звука», потеснив кассетные аудиоплееры и «дискмены», стремительно ворвались МР3-проигрыватели.

Мало какие современные цифровые устройства могут сравниться с МР3-плеерами богатством ассортимента буквально по всем параметрам (дизайн, габариты, цена, используемые технологии хранения информации, а соответственно, и ее объем).

Чтобы выбор подходящего новогоднего подарка меломану не превратился в настоящую «головную боль» для дарящего, рекомендуем ознакомиться с результатами тестирования (itc.ua/10111), в процессе которого через нашу Тестовую лабораторию прошло около полусотни портативных проигрывателей.

Ориентировочная стоимость – от $90 до $130



ЗВУКОВАЯ КАРТА

Для начала предложим цитату из одного материала, увидевшего свет на страницах нашего журнала: «Высочайшее качество звука, реалистичный трехмерный звук в играх, поддержка многоканального звука в DVD-фильмах, мощный аудиопроцессор для создания музыки, цифровой выход для подключения высококлассной акустики... О чем еще можно мечтать, говоря о звуковой плате?».

Издавна аудиокарты ассоциируются в сознании пользователей с торговой маркой Sound Blaster, принадлежащей Creative Labs. Эта компания не сдает лидирующих позиций в области компьютерного звука и поныне, а каждый ее очередной продукт отличается новым уровнем качества и функциональных возможностей.

Несомненный хит нынешнего предновогоднего подарочного сезона – звуковые платы на базе Sound Blaster Audigy 2, способные удовлетворить самые высокие требования игроков, любителей DVD-видео и меломанов.

Ориентировочная стоимость – $130



АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Победное шествие формата DVD-видео продолжается, а пространственному позиционированию звука уделяют все большее внимание разработчики современных игр, особенно во всенародно любимом жанре action. В этой ситуации одним из главных вопросов повестки дня становится приобретение многоканальной акустической системы.

Прямо скажем, компьютерный домашний кинотеатр – удовольствие не из дешевых. Поэтому далеко не каждый любитель высококачественного звука в состоянии изыскать в своем бюджете средства на покупку классной акустики. Но кто мешает его друзьям объединить материальные активы и погрузить «жертву» в океан окружающего звука?

Существуют оптимальные (по денежным затратам) пути решения этой проблемы, о чем весьма подробно рассказано в нашем обзоре «Внимание! В фокусе – бюджетная акустика 5.1» (itc.ua/11236).

Ориентировочная стоимость – от $65



КЛАВИАТУРА

Опыт показывает, что такой, казалось бы, незаметный, но постоянно используемый элемент персональной компьютерной системы, как клавиатура, начинает привлекать внимание своего хозяина только тогда, когда ее состояние действительно плачевно. Это значит, что у большинства пользователей ПК неожиданно полученная в подарок «дощечка с клавишами» должна вызвать неподдельный энтузиазм, особенно в том случае, если она хоть немного отличается от навязшего в зубах стандарта.

Да, товарищи, даже в области таких «консервативных» по своей сути устройств ввода, как клавиатуры, технический прогресс не стоит на месте. Ведущие производители постоянно обновляют модельные ряды, расширяя функциональные возможности (путем добавления специальных клавиш, полезных при работе в Internet, а также при просмотре и прослушивании мультимедийного контента) и улучшая эргономические параметры.

Кстати, если вы решили остановить свой выбор на клавиатуре, рекомендуем взять на вооружение обзор новинок, опубликованный на стр. 32–40 этого номера нашего журнала.

Ориентировочная стоимость – от $15 до $35

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

В мешке Деда Мороза во все времена можно было обнаружить настоящие россыпи разнообразных игрушек. В наш век высоких технологий популярность кукол, мишек и машинок несколько упала, зато армия сторонников интерактивных компьютерных развлечений множит свои ряды за счет представителей практически всех возрастных групп – от дошколят до пенсионеров.

Не будем кривить душой: найти в продаже настоящие лицензионные игры в подарочных упаковках и DVD-боксах еще довольно трудно, но ситуация быстро меняется к лучшему. Все больше появляется качественных отечественных продуктов, да и задержки выхода официальных локализаций популярных зарубежных хитов встречаются реже и реже.

Найдя «под елочкой» коробку с любимой игрой, в которой, кроме диска, лежат еще и руководство, и футболка с ее символикой (а может, и какие-нибудь другие сувениры), настоящий геймер будет в восторге.

Ориентировочная стоимость лицензионных игр в DVD–боксах и подарочных упаковках – от $5 до $50





DC 3310
CCD Technology
3.34Megapixels
2048x1536
Auto-focus
Movie Mode including audio
1.8" TFT LCD
205g

безупречная технология + превосходный дизайн = (наслаждение)²



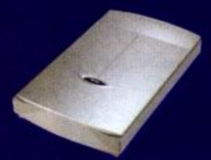
LCD мониторы/
Мониторы



Проекторы



CD-ROM / CD-RW
DVD / Медиа



Сканеры/
Цифровые камеры

Самое замечательное в желаниях – это их осуществление: превосходная передача изображения с исключительной глубиной цвета, качество, которое убеждает даже самых требовательных потребителей. Добавьте к этому надежность, простоту в использовании, новейшие технологические разработки, совершенный дизайн и эффективный сервис. И как результат – больше привлекательных продуктов, больше довольных потребителей, больше хорошего настроения и успеха, больше исполненных желаний. **BenQ. Enjoyment Matters.** www.BenQ.at

BenQ

Enjoyment matters



Дистрибьютор в Украине:
компания **«Навигатор»**
г. Киев, ул. В. Василевской, 13/1,
(044) 241-9494 www.navigator.ua

Донецк
АМИ (062) 3342222
Киев
Интерплей (044) 2358217, 2349589

Луганск
Укрспецтехника (0642) 580787, 553721
Харьков
МКС (0572) 141425

Одесса
ТиД (048) 2290812, 2375222, 2346723, 2220433, 2344120

оптовые поставки : dealer@navigator.ua авторизованный сервисный центр : (044) 241-94-95 service@navigator.ua

Домашний ПК 2003

То, что сегодня является мечтой, уже завтра становится реальностью – так стремительно происходят изменения в мире информационных технологий. Система, представленная на этих страницах, – это не «Компьютер мечты 2002» с запредельной ценой, а прототип обычного домашнего ПК образца 2003 года.

Видеокарта Club-3D Radeon 9700 Pro 128 MB, $380
Игры 2003 года, в частности DOOM III, заставят нас сдать в утиль наши видеокарты и приобрести 3D-акселератор нового поколения.







Пишущий DVD-привод Sony DRU-500A, $350
Война форматов записываемых DVD закончится в 2003 году: Sony уже выпустила устройство, работающее с DVD-R/-RW и DVD+R/+RW в дополнение к обычным CD-R и CD-RW.

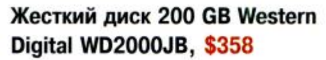


Процессор Pentium 4 3,06 GHz, $645
В 2003 году процессоры «вырастут» не только количественно – в смысле тактовой частоты, но и качественно. Реальным подтверждением тому является новый Intel Pentium 4 3,06 GHz с технологией Hyper-Threading.

Корпус Thermaltake Xaser II 5000 Plus, $150
В 2003 г. придет мода на алюминиевые корпуса и необычные дизайнерские решения. Возрастет и функциональность корпусов – система мониторинга температуры и управления вентиляторами перестанет быть экзотикой.

Материнская плата ASUS P4PE, $170
ASUS P4PE – пример того, как будут оснащаться материнские платы 2003 года: USB 2.0, FireWire, 6-канальный звук с цифровым выходом, Serial ATA, Gigabit LAN, RAID, расширенные средства для разгона и управления вентиляторами, система защиты BIOS.

Жесткий диск 200 GB Western Digital WD2000JB, $358
Емкость IDE-винчестеров удваивается ежегодно, и 2003 год не будет исключением из этого правила.







Память Corsair CMX512-3200, $182
Сегодня 512 MB – оптимальный объем памяти, но есть все основания полагать, что в 2003 году найдется применение и для 1 GB. Что касается быстродействия памяти – нас ожидает стандарт PC3200 (400 MHz DDR SDRAM).



Звуковая плата Creative Sound Blaster Audigy 2, $135
DVD-Audio и 6.1-канальный звук стали доступными на ПК с появлением Audigy 2. Надеемся, что эти возможности будут востребованы уже в следующем году.

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

ASUS	ASUSTeK Computer	www.asus.com.tw
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Corsair, Western Digital	Entry	(044) 246-8462
Creative	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Hewlett-Packard, Logitech	DataLux	(044) 249-6303
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Samsung	Samsung Electronics	8-800-5020000
Sony	BMS Trading	(044) 572-3232
Super Flower	IT-Link	(044) 238-2935
Thermaltake	NIS	(044) 234-7487
ZyXEL	«Вектор-Киев»	(044) 228-7321





Блок питания
Super Flower SF-320TS/DF, $58
2003 год – год борьбы с шумом, издаваемым компьютером. Даже блоки питания начнут оснащать ручным регулятором частоты вращения вентиляторов.

Flash-диск/MP3-плеер
Creative MuVo 64 MB, $130
На смену флоппи-дисководу идет flash-диск, а MP3-плееры вытесняют другие устройства на рынке портативного аудио.



Беспроводная Web-камера
Logitech QuickCam Cordless, $200
В следующем году периферия станет беспроводной, а Web-камеры – стандартным аксессуаром ПК.



ADSL-модем
ZyXEL Prestige 630, $140
В 2003 году скоростные каналы доступа в Internet станут реальной альтернативой dial-up-подключению. Наконец-то мы сможем полноценно играть и общаться друг с другом в Internet.



LCD-монитор 17"
Samsung SyncMaster 172W, $650
Эта модель – первая из доступных широкоформатных ЖК-панелей. Если в 2003 году формат 16:9 не станет стандартом для домашних LCD-мониторов, то диагональ 17" – это уж точно.



Клавиатура и мышь Logitech Cordless Desktop Optical, $125
Оптическая Мышь Logitech MX500, $50
Беспроводная клавиатура и мышь – вещи незаменимые для мультимедийного ПК. Технологии беспроводной связи теперь уже более совершенные, но от этого аккумуляторы не стали легче – для игр мы будем по-прежнему использовать проводную оптическую мышь.



Акустика Creative Inspire 6.1 6700, $170
В следующем году начнется переход от 5.1-канального аудио к 6.1-канальному. Компания Creative уже выпустила комплект мультимедийной акустики 6.1.

Струйный фотопринтер
Hewlett-Packard Photosmart 7350, $200
Цифровое фото переживает настоящий бум, а вместе с ним – струйные фотопринтеры и устройства чтения карт flash-памяти.

СОЛО НА КЛАВИАТУРЕ



Сергей Светличный

Клавиатуры чем дальше, тем сильнее «обрастают» дополнительными клавишами, облегчающими выполнение рутинных операций. Первыми ласточками в свое время стали клавиши *Win* и вызов контекстного меню, значительно облегчившие работу в новой тогда операционной системе Windows 95. Затем появились *Power* (включение компьютера), *Sleep/Wake Up* (переход в спящий режим и выход из оного), ну а потом понеслось...

В итоге сейчас при покупке клавиатуры нет смысла приобретать «простые» модели – стоить они будут или столько же, или совсем немногим меньше, чем их «мультимедийные» собратья (это при условии, что вы их вообще найдете – некоторые производители уже прекращают выпуск немультимедийных моделей).

Итак, решено – брать надо «мультимедию». Что же про нее следует знать? Ниже мы постараемся ответить на этот вопрос.

Дополнительных клавиш сейчас развелось не много, а очень много, буквально на все случаи жизни. Каких-либо стандартов (в отличие от уже упомянутых классических *Win* и вызова контекстного меню) здесь нет, каждый производитель изобретает что-то свое. Но, тем не менее, при желании можно выделить несколько основных направлений, общих для всех или практически всех мультимедийных клавиатур.

В первую очередь, это работа с броузером – как правило, его запуск (вызывается обычно стандартный броузер, так что если вы установили в качестве такового альтернативный, то запускаться будет именно он), переход вперед/назад, обновление страницы, прекращение загрузки, вызов Favorites. Некоторые производители добавляют еще и загрузку определенных сайтов (выбираемых пользователем). Следует отметить, что все вышеперечисленные операции будут работать только с Internet Explorer, поддержка альтернативных броузеров заканчивается на их запуске.

Стандартный набор клавиш для управления Web-броузером

Следующая категория – управление мультимедийным проигрывателем. Здесь, как это ни странно, обнаруживается довольно много нюансов. Во-первых, есть клавиатуры, которые могут работать только со своим собственным плеером (идет в поставке вместе с программным обеспечением, необходимым для функционирования дополнительных клавиш). Естественно, такой плеер не способен конкурировать с Windows Media Player или Winamp, так что пользователь фактически оказывается перед выбором – либо оставаться со своим любимым плеером и забыть о мультимедийных клавишах, либо перейти на «клавиатурный» проигрыватель, существенно потеряв при этом в функциональности.



Три кнопки над клавишами управления курсором значительно облегчают работу с буфером обмена

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КЛАВИАТУРЫ

Модель	Количество дополнительных клавиш	Цена, $	Оценка
A4 Tech Health Keyboard KBS-8	19	11	★★★☆☆
Chicony Intelligent Ergonomic Keyboard KB-9938	7	22	★★★★☆
Clicker F-21UB	19	13	★★★☆☆
EZ-3000 Multimedia Office Keyboard	25	14	★★★★☆
EZ-6000 Smart Office Keyboard	33	20	★★★☆☆
EZ-8000 Smart Office Keyboard	33	23	★★★★☆
EZ-8810 Slim Office Keyboard XP	19	10	★★★★☆
Genius Comfy KB-12M	12	12	★★★☆☆
Genius Multimedia-Internet Keyboard KB-19e	19	14	★★★★☆
Logitech Office Internet Keyboard	13	16	★★★★☆
Logitech Internet Navigator Keyboard	20	36	★★★★★
SVEN Multimedia 730	18	8	★★★★☆
SVEN Multimedia 800	19	10	★★★☆☆
SVEN Ergonomic 2500	25	18	★★★☆☆
SVEN Elegance 5000	14	19	★★★☆☆
SVEN Power Office 8000	33	25	★★★★★

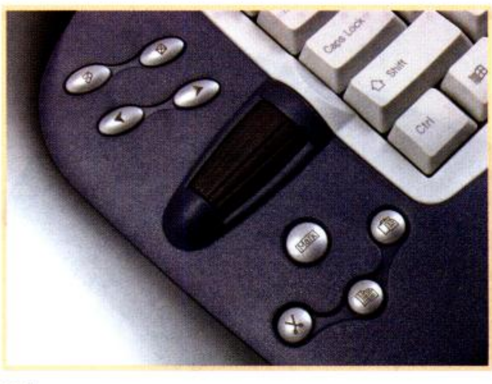
Ряд клавиатур работает с плеером, с которым проассоциированы мультимедийные файлы, – т. е. если вы слушаете музыку с помощью Winamp, то это будет Winamp, если предпочитаете стандартный WMPlayer, то, соответственно, он. Самые же «продвинутые» модели позволяют выбирать плеер по вашему вкусу – так делает, например, клавиатура Logitech Internet Navigator.

Одна из наиболее удачных реализаций управления мультимедийным проигрывателем

В офисные модели довольно часто добавляют клавиши для работы с буфером обмена – несмотря на кажущуюся безусловную полезность, удобство использования очень сильно зависит от их расположения – вполне может оказаться, что привычные комбинации вроде <Ctrl + C> будут все-таки удобнее.

И, пожалуй, последнее – колесико прокрутки, дублирующее мышиное. Кроме своей основной функции (например, в броузере достаточно удобно просматривать длинную страницу, не отрываясь от клавиатуры), оно может вызывать собственное контекстное меню (если колесико способно работать на нажатие, естественно) – для запуска приложений или выполнения каких-либо других операций (зависит исключительно от программного обеспечения и фантазии производителя клавиатуры).

И напоследок необходимо пояснить, какие параметры учитывались при выставлении рейтинга. Во-первых, это удобство печати – какой бы мультимедийной ни была клавиатура, набор текстов по-прежнему остается ее основной задачей. Во-вторых, оснащенность и эргономичность – т. е. количество мультимедийных клавиш и продуманность их расположения. И в-третьих, – функциональность программного обеспечения, поскольку оно также играет здесь весьма немаловажную роль. ■



Обычное колесико прокрутки порой принимает весьма причудливые формы

Редакция благодарит компании, предоставившие продукты для тестирования

A4 Tech	IT-Link: тел. (044) 238-2933
Chicony	«Фолгат ФТК»: тел. (044) 220-1396
Clicker	IT-Link: тел. (044) 238-2933
EZ	
Genius	DataLux: тел. (044) 249-6303
Logitech	
SVEN	«Зеленая Волна»: тел. (044) 239-9889

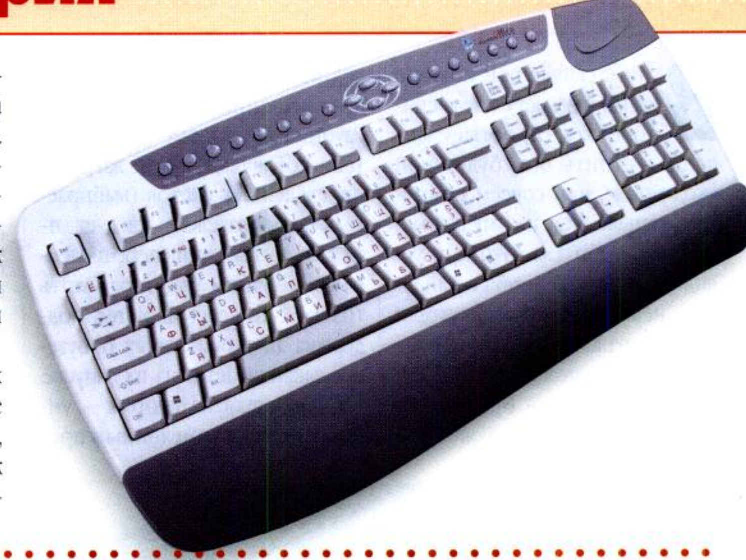
A4 TECH HEALTH KEYBOARD KBS-8

★★★☆☆

Цена – $11

Расположение клавиш на данной клавиатуре очень необычное – по сути, это альтернативный подход к созданию эргономичной модели. На первый взгляд кажется, что освоиться с ней будет очень тяжело (в комплекте даже идет программа для обучения слепой печати на ней), однако на деле оказывается, что ничем особенным, кроме внешнего вида, такая раскладка от обычной не отличается – печать вслепую не вызвала абсолютно никаких проблем. Правда, и об особой эргономичности тоже говорить не приходится – кисти рук на этой клавиатуре расположены точно так же, как и на обычной. Клавиши нажимаются легко, со слабым кликом.

В комплект мультимедийных клавиш входят управление броузером, медиаплеером, уровнем громкости, запуск калькулятора – в общем, стандартный набор.







CHICONY INTELLIGENT ERGONOMIC KEYBOARD KB-9938

★★★★☆

Цена – $22

Дополнительных клавиш немного, всего семь (запуск броузера, почтового клиента, поиска, переход в ждущий режим, управление громкостью), но благодаря этому их использование не вызывает никаких проблем, и очень быстро по ним начинаешь попадать вслепую. Блок клавиш слева от дополнительной цифровой клавиатуры отличается от общепринятого дизайна и скопирован с достаточно старой Microsoft Natural Elite (от нее, кстати, позаимствована и общая концепция эргономичного исполнения).

Клавиши нажимаются с некоторым усилием (в особенности пробел), клик небольшой, но есть, так что быстрый набор текста на KB-9938 возможен (нужно только привыкнуть к новой раскладке – а это всего лишь вопрос времени).

CLICKER F-21UB

★★★☆☆

Цена – $13

Самая эффектная клавиатура в обзоре, но не самая удобная. Клавиши даже не мягкие, а уже скорее упругие и абсолютно лишены клика – чтобы нажать их до срабатывания, нужно приложить некоторое усилие, а это практически полностью исключает быстрый набор текста.

Мультимедийных клавиш среднее количество – 19 штук. Как обычно, это управление броузером и медиаплеером. Программное обеспечение у нас работало несколько нестабильно – пару раз выскакивало сообщение об ошибке, после чего приложение закрывалось. Правда, и после этого Internet-клавиши продолжали работать.

Определенные неудобства связаны с клавишей *Fn*, втиснутой на место клавиши *Win*. Из-за этого, по привычке нажимая на *Win*, попадаешь по *Fn*, а пытаясь нажать *Alt*, вызываешь системное меню.



EZ-3000 MULTIMEDIA OFFICE KEYBOARD

★★★★☆

Цена – $14

Весь верхний ряд функциональных клавиш имеет двойное значение (переключение между ними осуществляется нажатием клавиши в правом верхнем углу) – на них назначены некоторые часто используемые команды из текстового редактора и почтового клиента. Весь блок дополнительных клавиш делится на две части – для работы с броузером и офисными приложениями и для управления медиаплеером.

Клавиши нажимаются легко, с небольшим, но ощутимым кликом – так что печатать вслепую на ней оказывается очень удобно.

Из недостатков стоит упомянуть ненадежное крепление эргономичной подставки и непродуманное покрытие клавиш – они очень легко пачкаются, из-за чего клавиатура может быстро потерять «товарный вид».



AGP 8X Graphic Card & AGP 8X Motherboard

WinFast CINEMA BOX upgradeable





A180 / A280 Graphic Card MyVIVO Edition

- NVIDIA GeForce™4 MX440-8X/Ti4200-8X
- AGP 3.0 supports AGP 8X, 4X, and 2X.
- nView Display Technology
- ZBIOS: BIOS auto-recovery
- Hardware Monitor:
  AGP8X LED , POWER LED , ERROR LED
- TV-Out: Supports up to 1024x768
- DVI: Supports digital monitor output
- MyVIVO: Multimedia total solution



Optional : WinFast CINEMA for TV upgrade

















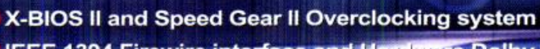
K7NCR18 series Motherboard FSB333

- New NVIDIA nForce™2 platform processor
- Supports 333 MHz FSB for AMD K7 CPU
- 128-bit Dual DDR memory architecture
- Supports AGP 8X for high-end 3D graphics
- Supports USB 2.0 and ATA 133
- Built-in 10/100 Mbps LAN interface on board
- Provide pin-header for Smart Card Reader Interface
- Leadtek CPU O.T.S. system (Over Temperature Shut-down)
- X-BIOS II and Speed Gear II Overclocking system
- IEEE 1394 Firewire interface and Hardware Dolby Digital (K7NCR18D Pro and K7NCR18G Pro)







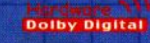
























Дистриб'ютор в Україні , ТОВ «ФОЛГАТ ФТК»
03150, м.Київ, вул. Горького(Антоновича), 51,
т/ф (38044) 451 4021, 227 5143, 220 1396, 246 6292
www.folgat.kiev.ua

P/N:W9000235

EZ-6000 SMART OFFICE KEYBOARD

★★★☆☆

Цена – $20

Как и у всех остальных клавиатур EZ, у 6000 функциональные клавиши также имеют двойное значение. Дополнительные кнопки удобно сгруппированы по тематике – запуск офисных приложений, управление броузером, медиаплеером, работа с буфером обмена. Правда, клавиши управления курсором сделаны настолько оригинально, что приспособиться к ним очень непросто. Кроме того, расположенные совсем рядом с клавишей *Вниз* кнопки *Закрыть приложение* и *Переключиться в другое приложение* также поначалу могут привести к совершенно неожиданному результату. Находящийся в центре четырехпозиционный джойстик для скроллинга очень жесткий и требует заметного усилия.

Клавиши нажимаются довольно упруго, клик практически отсутствует.





EZ-8000 SMART OFFICE KEYBOARD

★★★★☆

Цена – $23

В первую очередь обращает на себя внимание огромных размеров колесико скроллинга. Выполненное из мягкой резины и очень легкое в прокрутке, оно оказывается чрезвычайно удобным в использовании – по его клику вызывается конфигурируемое меню, позволяющее вставить какой-нибудь текст-заготовку (например, название фирмы) или запустить любое приложение. Все остальное достаточно стандартно для клавиатур от EZ (разве что блок клавиш для управления медиаплеером до боли напоминает аналогичный от Logitech Internet Navigator Keyboard). Клавиши нажимаются мягко, почти без клика, однако из-за легкости нажатия быстрый набор текста осуществляется практически без проблем. Кроме того, порадовала очень удобная эргономичная подставка.

EZ-8810 SLIM OFFICE KEYBOARD XP

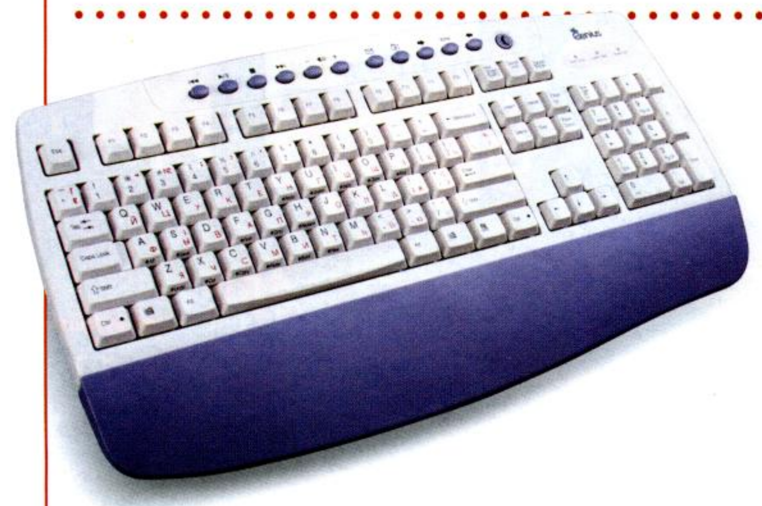
★★★★☆

Цена – $10

В целом, клавиатура очень похожа на 3000-ю модель – примерно тот же набор дополнительных кнопок (разве что несколько сокращенный), функциональные клавиши также имеют двойное значение. Нажатие очень легкое, с ощутимым кликом.

Отличия – в размещении (ну и в цвете, разумеется), уменьшенном размере функциональных клавиш, управления курсором и блока *Insert/Delete/Page Up/Page Down* и т. д. Кроме того, добавлены кнопки для работы с буфером обмена и полностью изменено их расположение, что создает определенные неудобства при работе с текстом.

Эргономичная подставка под кисти рук несъемная и слишком низкая – при работе руки до нее не достают и висят в воздухе, так что ее необходимость вызывает большое сомнение.



GENIUS COMFY KB-12M

★★★☆☆

Цена – $12

Клавиатура упрощенного, скажем так, дизайна. Имеется управление громкостью, медиаплеером (без возможности его запуска), вызов почтового клиента, броузера, вызов Favorites, а также кнопки *Вперед/Назад* и *Sleep*. После установки ПО в трей помещается пиктограмма Multimedia Keyboard. С ее помощью можно вызвать окно с несколькими кнопками, частично дублирующими дополнительные клавиши на клавиатуре. Переназначить их нельзя.

Клавиши очень мягкие, никакого намека на клик нет, так что быстро печатать вслепую не очень удобно.



GENIUS MULTIMEDIA-INTERNET KEYBOARD KB-19E

★★★★☆

Цена – $14

По нажатию кнопки *Media* вызвался Winamp, однако клавиши (*Вперед/Назад*, *Пауза*, *Стоп*) функционировать отказались. Кроме медиаплеера, мультимедийные клавиши позволяют работать с броузером, а также запускать калькулятор и «Мой компьютер». Программное обеспечение не настраивается – собственно, нам не удалось его даже найти.

Темно-синий наплыв сбоку не несет никакой смысловой нагрузки – дизайн клавиатуре достался от другой модели, в которой в этом месте расположено колесико прокрутки.

Клавиши нажимаются легко, с едва ощутимым кликом. Расположение их стандартное, за исключением уменьшенного *Enter* – людям, привыкшим к «двухрядному» вводу, придется переучиваться.

№12/2002 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО

LOGITECH INTERNET NAVIGATOR KEYBOARD

★★★★★

Цена – $36

Клавиши нажимаются с определенным усилием, к которому, возможно, придется привыкать. Особенностью клавиатуры является фирменная «фишка» Zero-Degree Tilt – «нулевой наклон», благодаря чему достигается особый комфорт при работе с клавиатурой. Клавиши программируются (для полной функциональности нужно установить фирменное ПО).

Это единственная модель в обзоре, подключаемая к USB (в комплекте идет переходник на PS/2), – при желании ее можно использовать как вторую клавиатуру.

Из недостатков – довольно упругие и излишне мягко нажимаемые клавиши (клик практически отсутствует), что не очень способствует быстрому набору текста. Из достоинств – отличная реализация управления медиаплеером, а также удобное колесико прокрутки под левой рукой.



LOGITECH OFFICE INTERNET KEYBOARD

★★★★☆

Цена – $16

Выглядит поскромнее, чем Internet Navigator, что неудивительно – эта клавиатура рассчитана на применение в офисных ПК (запуск Web-камеры, почтового клиента, броузера, календаря, калькулятора и прочих офисных приложений). Кроме того, имеются клавиши регулировки громкости.

Все функциональные клавиши имеют двойное назначение – переключение между ними осуществляется по клавише *F-Key*. Дополнительные функции: переключение между приложениями, вызов панели управления, поиска, показ рабочего стола, а также управление медиаплеером.

Клавиши нажимаются мягко, но легче, чем у Internet Navigator, так что печатать текст на ней удобнее.



SVEN MULTIMEDIA 730

★★★★☆

Цена – $8

Набор мультимедийных клавиш стандартен – работа с броузером, медиаплеером, управление громкостью, запуск калькулятора и «Моего компьютера».

Основным достоинством Multimedia 730 (по сравнению с прочими моделями SVEN) можно считать корректную работу с медиаплеером, с которым ассоциированы мультимедийные файлы.

Клавиши нажимаются мягко, практически без клика. К счастью, работа не требует определенных усилий, как это наблюдалось с некоторыми другими клавиатурами, поэтому быстрая печать на Multimedia 730 особых проблем не вызывает.

К сожалению, общее хорошее впечатление серьезно портит «раскраска» клавиатуры – более неудачной расцветки мы еще не видели.

ПОДПИСЫВАЙСЯ! ВЫИГРЫВАЙ! ЧИТАЙ!

ТЕПЕРЬ, ПОДПИСАВШИСЬ НА «ДОМАШНИЙ ПК», ВЫ НЕ ТОЛЬКО СТАНОВИТЕСЬ НАШИМ ПОСТОЯННЫМ ЧИТАТЕЛЕМ, НО И УЧАСТВУЕТЕ В АКЦИИ



вместе легче и веселей!



«Домашняя фотостудия: принтер для прямой печати с цифровой фотокамеры и ПК Canon BJ S530D и цифровая фотокамера Canon A40»
от компании «Эликс-Центр»
салон-магазин «Світ Canon»
Киев, ул. Константиновская, 56А
тел.: (044) 467-5050
www.eliks.com

Карманный компьютер Palm m500 от компании «Компьютер на ладони»
тел.: (044) 458-1757
www.hpc.kiev.ua



Первый среди лучших – монитор Philips 107T40/41 LightFrame III от компании Philips Electronics RO
тел.: (044) 490-9848
www.philips.com/pcstuff

PHILIPS

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января оформил годовую подписку на журнал «Домашний ПК» на 2003 г. и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции состоится в конце января 2003г.
Результаты акции будут опубликованы в 2003 г. в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD - **23679**
с CD - **22615**

Стоимость годовой подписки (за 10 номеров) по Каталогу изданий Украины:
без CD - **54,80 грн**
с CD - **93,90 грн**



Мобильный телефон Nokia 7210
от представительства Nokia в Украине
тел.: (044) 490-3723
www.nokia.com.ru/ukraine/where2buy



Внешний мобильный накопитель данных ZIV USB 2.0 20Gb
от компании «InPrice-Украина»
тел. (044) 451-7331
www.inprice.ru,
www.ziv.ru

Акустическая система Creative® Inspire™ 6.1 6700 от компании Euro Plus тел.: (044) 249-7231, 249-3741
www.eplus.kiev.ua



TV-тюнеры Leadtek WinFast TV-2000XP DeLuxe TV&FM, remote и видеокарта Leadtek GeForce4 MX440 64M DDR TV-out (A170DDR-T64) от компании «ФОЛГАТ ФТК» т/ф.: (044) 451-4021, 227-5143
www.folgat.kiev.ua

А также 30 комплектов лицензионных игр в подарочных упаковках и DVD-боксах от ведущих издателей



SVEN MULTIMEDIA 800

★★★☆☆

Цена – $10

У данной модели несъемная подставка для рук, которая оказывается слишком низкой, из-за чего кисти рук при работе все равно висят в воздухе.

Клавиши довольно жесткие, нажимаются с усилием – в общем, быстро печатать на этой клавиатуре не очень удобно (приходится «бить» по клавишам, почти как на старых пишущих машинках).

Дополнительные кнопки управляют своим собственным мультимедийным проигрывателем (MP3 не поддерживается), уровнем громкости, скроллингом, а также запуском броузера и почтового клиента. Назначение кнопки *X'fer* так и осталось невыясненным – ее нажатие не приводило ни к чему. В состав ПО входит утилита для автоматической проверки почты – при поступлении корреспонденции на клавиатуре начинает мигать лампочка рядом с клавишей запуска почтового клиента.



SVEN ERGONOMIC 2500

★★★☆☆

Цена – $18

По дизайну клавиатура во многом похожа на Chicony Intelligent Ergonomic Keyboard, но с одной оговоркой: в отличие от последней, SVEN Ergonomic 2500 плоская – у нее отсутствует «горб» между половинками буквенной части клавиатуры, из-за чего она оказывается чуть менее эргономичной – при работе кисти рук по-прежнему развернуты внутрь, что, естественно, создает небольшое неудобство.

ПО стандартное, от остальных моделей SVEN ничем особым не отличается. Кнопки управления медиаплеером работают только с собственным проигрывателем. Слева от них находится блок клавиш управления броузером, справа – уровнем громкости, скроллингом и масштабированием.

Клавиши не отличаются мягкостью, для их нажатия требуется определенное усилие. Клик отсутствует.

SVEN ELEGANCE 5000

★★★☆☆

Цена – $19

Клавиатура смотрится действительно элегантно. Дополнительные клавиши – запуск броузера, почтового клиента, поиска, калькулятора, регулировка громкости, управление медиаплеером и т. д. Стандартный медиаплеер не подходит, работать можно только с родным проигрывателем.

Круглая блестящая штучка в правом верхнем углу нефункциональна и является обычным декоративным украшением.

Клавиатура очень похожа на ноутбучную, но нажатие чрезвычайно мягкое, абсолютно без клика, притом ход клавиш очень маленький, т. е. для интенсивного набора она не слишком подходит. К достоинствам можно отнести только небольшие габариты и сохраненный при этом размер клавиш – если на вашем рабочем столе места буквально в обрез, то эта клавиатура станет неплохим выходом.





SVEN POWER OFFICE 8000

★★★★★

Цена – $25

Имеются запуск офисных приложений, управление медиаплеером (стандартным), клавиши для работы с буфером обмена, кнопки закрытия программы и переключения между приложениями, а также четырехпозиционный джойстик для скроллинга. Функциональные клавиши, как и у ряда других моделей, имеют двойное значение, переключаемое с помощью *Office Lock*.

Расположение клавиш абсолютно стандартное, если не считать суженной части между дополнительной цифровой клавиатурой и основным блоком (из-за чего стрелки управления курсором несколько сдвинулись вправо, потеснив *Ctrl*, а блок клавиш для перемещения по тексту оказался развернут на 90 градусов). Нажимаются они очень мягко, со слабым, почти незаметным кликом.

Shuttle AS45GTR: универсальная основа современного производительного ПК

Публикуется на правах рекламы

Мощность. Скорость. Надежность. Воплощение любого из этих качеств уже само по себе представляет немалую ценность. Но материнская плата Shuttle AS45GTR объединяет их все, являясь уникальной платформой для высокопроизводительных систем.

Вам нужно высокое быстродействие? Построенная на чипсете SiS 648, плата поддерживает процессоры Pentium 4 и Celeron с частотой системной шины 533/400 MHz, а также до 3 GB DDR-памяти вплоть до DDR400 (PC3200).

Вы хотите быть на передовом крае новейших графических технологий? К вашим услугам порт AGP (Pro) нового стандарта – AGP 8X (3.0), его пропускная способность достигает 2,1 GBps.

Не забыта и дисковая подсистема – помимо ATA/133, плата поддерживает также интерфейс следующего поколения Serial ATA. Сверх того, если вам нужно *еще больше* скорости либо повышенная надежность, либо и то, и другое вместе – есть возможность организовать дисковый массив Serial ATA/ATA133 RAID.

Для подключения высокоскоростных внешних устройств на плате предусмотрены 3 порта IEEE-1394 FireWire и 6 портов шины USB 2.0, которая предоставляет в 40 раз бóльшую пропускную способность по сравнению с USB 1.1, сохраняя при этом полную обратную совместимость. Сканеры, цифровые фотокамеры, внешние пишущие приводы CD-RW, USB Flash-диски – все эти устройства с поддержкой USB 2.0 смогут работать гораздо быстрее.

Ну а если вы привыкли «выжимать» из аппаратуры все возможное, то Shuttle AS45GTR оснащена полным набором средств для оверклокинга и мониторинга состояния системы. Для удобства работы непосредственно на плате встроены даже кнопки включения/выключения питания и аппаратной перезагрузки.



Shuttle AS45GTR предоставляет максимум возможностей для построения ультрасовременной, отлично сбалансированной системы с высочайшими показателями производительности и надежности. А учитывая ее комплектацию и стоимость, вы сможете быть абсолютно уверены, что не ошиблись в выборе материнской платы для вашего ПК.

Рекомендуемая розничная стоимость Shuttle AS45GTR – $140.
Официальный дистрибьютор Shuttle в Украине: компания MTI – тел. (044) 241-7334; e.verest – тел. (044) 464-5555.
Дополнительную информацию о продукции Shuttle можно получить на сайте www.Shuttle.com

Радиус кривизны... рук? Нет – клавиатуры!

«Кто с чем работает, тот от того и болеет».
Первая заповедь охраны труда

Александр Кондауров

Фраза, вынесенная в эпиграф, к сожалению, уже который век подтверждается снова и снова. Как только человек начинает уделять какой-либо деятельности хоть сколько-нибудь значительное время, очень скоро выясняется, что неравномерная нагрузка на разные части организма или связанные с этой деятельностью внешние условия вовсе даже не полезны работнику.

Сидячая работа за компьютером не стала исключением, добавив к традиционной малоподвижности «белых воротничков» еще и свои, специфические беды: тут и повышенная нагрузка на глаза, ведь монитор обычно располагается далеко не оптимально по отношению к работнику, и постоянный шум, об устранении которого, как правило, заботятся в последнюю очередь, хорошо еще с радиоизлучениями вопрос закрылся, так и не успев встать во весь рост.

Но самым известным «компьютерным» недугом последних лет стал RSI – Repetitive Strain Disorder, нарушение, вызванное повторяющимися нагрузками. Неудобная поза, постоянное напряжение одних и тех же мускулов, однообразные движения – не правда ли, знакомая картина? Добавьте сюда сосредоточение внимания на экране, заставляющее на время забыть о затекшей руке или уставших пальцах, – и вы получите классическую «питательную среду» для буйного цветения целого букета разнообразных неприятностей, таких, например, как склоняемый на всех углах туннельный синдром запястья (Carpaltunnel Syndrome – CTS). Дело в том, что срединный нерв кисти – тот нерв, который отвечает за работу большого пальца, а также чувствительность всей ладони – в запястье проходит через очень тонкий канал, и при неудачном положении руки этот канал сужается и прижимает нерв. И если поза корректируется правильным выбором и расположением мебели, то нагрузку на руки можно оптимизировать чисто «аппаратными» способами.

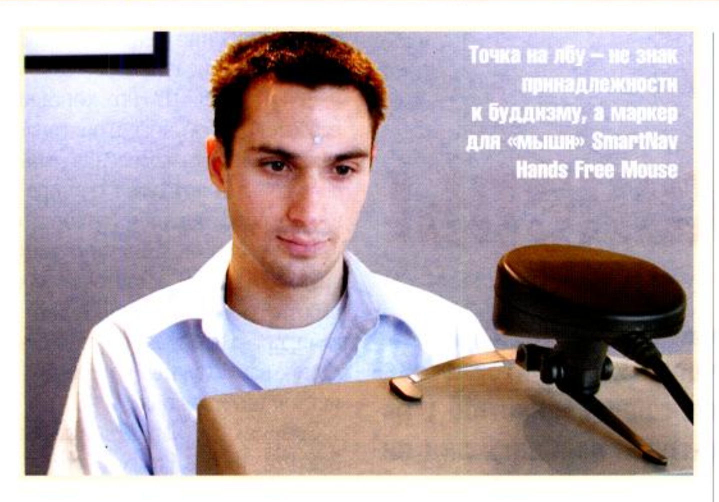
С чем мы работаем руками за компьютером? На самом деле вопрос почти риторический – конечно, с клавиатурой и мышью. Устройства перьевого ввода распространены крайне мало, да и оказываются значительно более «естественными» для современного человека, привыкшего к карандашу в руках с детства, а об игровых манипуляторах разговор вообще отдельный. Вы когда-нибудь обращали внимание, как расположены ваши руки при работе, особенно напряженной? Присмотритесь – и вы, скорее всего, заметите, что при активной печати на клавиатуре кисти располагаются примерно перпендикулярно к блоку клавиш, а та рука, которая орудует мышкой, либо лежит запястьем на столе, либо вообще висит в воздухе...



Клавиатура DataHand – примерно так изображают устройства ввода в фантастических фильмах

Большинство усилий дизайнеров на сегодняшний день сосредоточились именно на клавиатурах. Microsoft разработал ставшую уже классической Natural Keyboard – обычную клавиатуру взяли да «разломали» на две половинки, повернув их так, чтобы руки, на них лежащие, не выгибались в запястьях. Люди, постоянно работающие с текстами, уже успели оценить эффективность данного подхода, и таких клавиатур мы видим все больше и больше. Однако у них есть пара серьезных недостатков – во-первых, как и многие другие продукты Microsoft, эти клавиатуры стоят денег, достаточно негуманных для большинства пользователей (особенно тех, кто вынужден довольствоваться не собственноручно выбранными, а приобретенными, например, фирмой устройствами), и во-вторых, привыкнув к такой «кривой» клавиатуре, при необходимости пересесть за обычную прямую оказывается весьма тяжело – пальцы «помнят» привычное расположение клавиш, и набирать вслепую становится практически невозможно (кстати, верно и обратное). Увеличенные габариты (а значит, и необходимость иметь на столе заметно больше свободного места, и трудности с размещением клавиатуры где-нибудь сбоку, когда она не нужна) на этом фоне можно уже считать просто еще одной особенностью...

Известный изготовитель мышей, много экспериментирующий с эргономикой, A4Tech, подошел к решению этой проблемы с другой стороны. Кисти действительно стоит держать под углом друг к другу, но так ли уж обязательно поворачивать целые блоки клавиш вместе с кистями? Ведь на самом деле вполне достаточно, если руки будут повернуты на обычном блоке... Но тут вмешивается психология: кнопки разделены вертикальными линиями, буквы нанесены на кнопки так, чтобы они меньше закрывались пальцами, расположенными именно перпендикулярно, и рука «сама собой» становится перпендикулярно к линии клавиш. Решение напрашивается очевидное – руку нужно «обмануть» и дать ей повод принять более правильное положение. Так и родилась серия клавиатур Anti-RSI, клавиши в которых расположены традиционным прямым блоком, но имеют не квадратную, а «косую» форму, создавая наклонные зрительные оси и провоцируя располагать кисти под правильным углом. Этот подход устраняет сразу оба недостатка Microsoft Natural Keyboard – в производстве Anti-RSI клавиатуры практически ничем не отличаются от обычных, соответственно, и цена у них невысока, да и при необходимости пересесть за обычную клавиатуру никаких трудностей не составит: расположение клавиш-то осталось стандартным. Вопрос свободного места на рабочем столе тоже решается автоматически – так как изменена только форма клавиш, габариты всей



Точка на лбу – не знак принадлежности к буддизму, а маркер для «мыши» SmartNav Hands Free Mouse

клавиатуры остаются такими же, как и у традиционных.

Есть и другие, более экзотичные варианты, такие, например, как Safe Type Vertical Keyboard разработки невадской SafeType, Inc. Тут изобретатели развили «до упора» идею MS Natural Keyboard – не просто развернули клавиатурные полублоки, а поставили их вертикально: авторы уверены, что при перпендикулярном расположении кисти к столу рука напрягается еще меньше. А более обстоятельные дизайнеры из Workplace Designs (Миннесота) вообще скрестили клавиатуру со стулом, разнеся половинки на ручки, и предложили публике устройство под названием Floating Arms. Создатели, правда, не учли того обстоятельства, что переменить позу, сидя на таком рабочем месте, практически невозможно, но боролись-то с напряжением кистей рук... Дальше всех зашли аризонские новаторы из DataHand Systems, Inc. Они вообще отказались от привычных блоков кнопок, заменив их комбинированными многокнопочными «подлаДонниками» DataHand. Каждый палец опирается на собственное «колесо», которое можно как нажимать вниз, так и раскачивать в стороны, большие пальцы к тому же могут оперировать двумя скроллерами каждый, что, по задумке авторов, позволит обойтись без мыши. *Enter*, правда, почему-то попал на движение «вправо» безымянным пальцем правой руки, а *Delete* предлагается нажимать влево мизинцем левой, но «все можно перепрограммировать по желанию пользователя»...

С мышками дело обстоит проще. Поиски наиболее удобной формы, точно соответствующей руке, продолжаются и по сей день, но так как у каждого человека рука индивидуальна, то никаких особых прорывов на этом фронте пока не заметно. Конечно же, в свое время тут отличилась Microsoft, на долгие годы создавшая свою знаменитую каплевидную MS Mouse. Потом ее успех попытались повторить практически все хоть сколько-нибудь серьезные производители, но никаких принципиальных изменений так и не внесли. Объяснение этому на самом деле крайне простое: что с мышкой ни делай, а она все равно останется лежать на столе, и рука все равно изгибается.

Поэтому как только появились сообщения о RSI, а при работе с мышью всяческие неприятности могут возникать не реже, чем с клавиатурой, – ведь тут нужно не только колотить по относительно большим и неподвижным клавишам, а возить все устройство по столу, причем не просто возить, а попадать в нужное место, в том числе и с нажатыми кнопками, что лишь увеличивает усилия на пальцах – первыми встрепенулись производители аксессуаров и выдали на-гора огромное множество подставок и ковриков под мышь с опорой для запястья, поддерживающей его примерно на высоте манипулятора. Отличаются друг от друга они в основном материалом подставки – от твердого валика, покрытого бархатной тканью, до протезного силикона, «имитирующего мягкость и упругость человеческого тела». Если на столе есть место для такого коврика с подставкой – работать становится значительно приятнее. Вслед за ними появились модели с модифицированной подставкой – например, положенной на шарики от подшипников, чтобы обеспечить максимально легкое вращение опоры при движении мышью. Считается, что такое усовершенствование может сильно помочь тем, кому приходится совершать точные движения, – дизайнерам, художникам, конструкторам.

Более радикальные инноваторы вообще предлагают заменить привычный манипулятор более эргономичными, на их взгляд, устройствами – от трекбола (та же самая мышь, только перевернутая вверх ногами, в которой, вместо того чтобы возить устройство по столу, нужно пальцами крутить шарик) до самого вычурного вида джойстиков с разнообразными опорами-подставками-упорами для пальцев, кисти, запястья и чуть ли не подушками под голову. Renaissance Ergonomic Mouse от OfficeOrganics, например, можно отнести к течению «консервативных» альтернатив – к мышке пристроили наклонную ручку с кнопками и предлагают возить ее по столу не пальцами, а всей рукой. Конечно же, размер ручки и ее наклон подбираются индивидуально. Приближенные к военным горячие орегонские парни из NaturalPoint продемонстрировали публике SmartNav Hands Free Mouse – устройство, следящее за наклоном головы и, соответственно, гоняющее мышиный курсор по экрану вслед за движениями головой пользователя.

Но, пожалуй, самым инновационным с точки зрения защиты от RSI устройством, выполняющим функции мыши, стоит признать NoHands Mouse от калифорнийской Hunters Digital: в точном соответствии с названием для перемещения курсора по экрану руки не используются, манипулятор представляет собой... две педали, одна из которых управляет движением курсора по экрану, а вторая отвечает за нажатие кнопок. Можете представить себе игровой зал, оборудованный компьютерами с такими «педальными мышками»? Зато туннельный синдром побежден в зародыше!

Естественно, в данную статью попали далеко не все модифицированные устройства для борьбы с RSI. Исследователи во многих лабораториях мира продолжают работу... ■

Новые «народные» сканеры

Роман Xархалис

Сканеры Mustek и Umax славятся хорошими техническими характеристиками при весьма доступной цене и поэтому пользуются популярностью у покупателей. Этой осенью в линейках обоих производителей появился ряд интересных новинок.

MUSTEK BE@RPAW 2400TA PRO

★★★★★

Цена – $135

- **+** Интерфейс USB 2.0; встроенный слайд-модуль; высокое быстродействие
- **–** Точность цветопередачи соответствует экономичному классу
- **!** Неплохой универсальный инструмент для тех, кому нужно оцифровывать домашние архивы слайдов и негативов и работать с разнообразными непрозрачными оригиналами

Перед нами – модификация популярной домашней модели с разрешением 1200 × 2400 точек на дюйм и встроенным слайд-модулем. Отличие новинки заключается в применении интерфейса USB 2.0, обеспечивающего заметный прирост быстродействия.

На компактном корпусе новой модели привычно смотрятся пять кнопок быстрого вызова (выполненных в форме отпечатка медвежьей лапы, откуда и название серии Be@rPaw) часто используемых функций сканирования, копирования, отправки по электронной почте, по факсу и запуска утилиты настройки кнопок. Можно задавать различные параметры этих функций в случае вызова их кнопкой сканера или из программной панели. Экспресс-тестирование показало, что модификация Pro действительно работает быстрее, чем базовая, а качество цветопередачи осталось на прежнем уровне – вполне достаточном для любителей.

В итоге, за сравнительно небольшую цену покупатель получает устройство, способное быстро работать с непрозрачными оригиналами и сканировать слайды и негативы. Разрешение в 1200 × × 2400 dpi не позволяет получить с 36-миллиметрового слайда файл, достаточно большой для сложной обработки или крупноформатной печати, однако для того чтобы оцифровать кадр, применить к нему несколько простых фильтров, а при необходимости распечатать на листе размером 10 × 15 см, его вполне хватает. А что еще нужно неискушенному в компьютерной графике пользователю?

MUSTEK BE@RPAW 4800TA PRO

★★★☆☆

Цена – $195

- **+** Интерфейс USB 2.0; встроенный слайд-модуль; высокое разрешение; отличное быстродействие; эргономичность
- **–** Точность цветопередачи соответствует экономичному классу
- **!** Устройство с высокими техническими характеристиками и отличным быстродействием понравится обеспеченным любителям, но тем, кто вынужден экономить или требователен к цветопередаче, – вряд ли

Данная модель имеет много общего с предыдущей и отличается главным образом оптическим разрешением, увеличенным до 2400 × × 4800 точек на дюйм. Это необходимо для работы с 36-миллиметровыми слайдами, изображение с которых для обработки и печати нуждается в сильном увеличении. Правда, разрешения больше 2400 точек на дюйм востребованы в основном профессионалами – для выполнения сложных операций им всегда нужен «запас» пиксельного размера картинки. В этом же случае особенно ценно высокое быстродействие шины USB 2.0.

Be@rPaw 4800TA Pro хорошо работает с прозрачными оригиналами: рамка для закрепления слайдов удобна и позволяет сканировать отрезки пленки длиной до четырех кадров, динамический диапазон вполне достаточен для работы с любительскими негативами, правда, в самых темных областях наблюдаются потери элементов изображения.

Скоростные характеристики Be@rPaw 4800TA Pro соответствуют устройствам с интерфейсом USB 2.0. Фотография 10 × 15 см при разрешении 300 dpi и глубине цвета 48 бит сканируется за 20 с, а 36-миллиметровый слайд в разрешении 4800 dpi снимается за 3 мин 21 с. К сожалению, характеристики цветопередачи ближе к устройствам экономичного класса, а при профессиональной работе с цветными слайдами они очень важны. Любителям же, скорее всего, вполне достаточно будет разрешения, обеспечиваемого предыдущей, гораздо более доступной по цене моделью.

UMAX ASTRA 2500

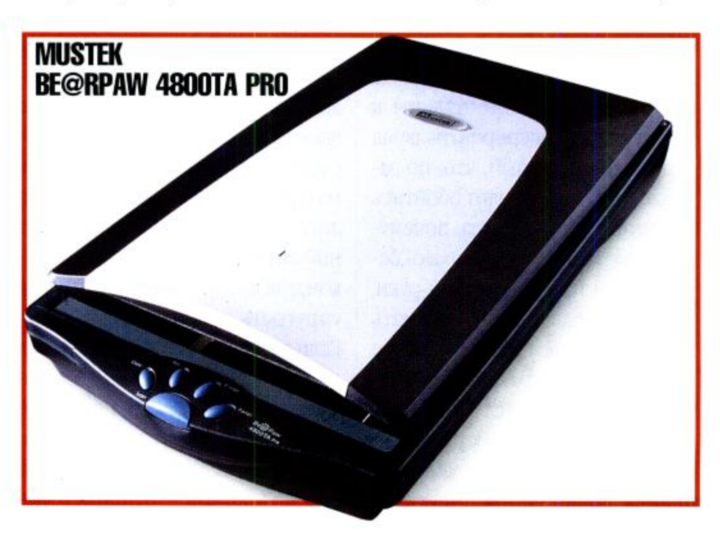
★★★★★

Цена – $79

- **+** Высокое быстродействие; хорошее качество; простой пользовательский интерфейс; разумная цена
- **–** Большие габариты
- **!** В архаичном корпусе скрывается «начинка», способная сканировать с невероятной быстротой и неплохим, как для такой цены, качеством. Удачная покупка для прагматиков

Новая младшая модель в линейке планшетных сканеров Umax напомнила нам старые добрые времена – это довольно большое уст-


MUSTEK BE@RPAW 2400TA PRO


MUSTEK BE@RPAW 4800TA PRO



ройство без кнопок для быстрого выполнения операций. Тем, кто предпочитает ими пользоваться, это может не понравиться, однако серьезным данный недостаток назвать нельзя. Интерфейс управляющей программы по-спартански прост, содержит все основные настройки в наглядной и удобной форме. Их набор богатством не отличается, но неискушенному пользователю, на которого рассчитан этот сканер, больше и не нужно.

Astra 2500 порадовал нас практически бесшумной работой, а в одном из самых популярных режимов с разрешением 300 точек на дюйм просто поразил необыкновенно высокой скоростью сканирования: около 15 с – на фото 10 × 15 см и 18 с – на лист А4 в градациях серого, необходимых для распознавания текста. Правда, вводу первого документа всегда предшествует длительный (10–15 с) прогрев лампы, но, если обеспечить темп их подачи, достаточный для того чтобы лампа не успевала «остыть», можно сэкономить немало времени. В режимах с более высоким разрешением результаты не столь впечатляющие, но и сканируют в таких режимах реже. Качество цветопередачи вполне достаточное для любительских целей. В итоге, Umax Astra 2500 – один из лучших недорогих сканеров, в особенности для тех, кто ценит высокое быстродействие.

UMAX ASTRASLIM 1200

★★★★☆

Цена – $98

+ Питание от USB; компактные размеры; приемлемое (как для сканеров с USB-питанием) быстродействие

– Учитывая конструкцию и сферу применения – нет

! Для тех случаев, когда предполагается частая транспортировка, эта модель – одна из лучших, но «стационарным» аппаратам она уступает в быстродействии и цветопередаче

Новая версия «плоского» сканера с CIS-матрицей и питанием по USB от Umax – AstraSlim 1200 – отличается от предыдущей разрешением, увеличенным до 1200 × 1200 точек на дюйм и, как оказалось, некоторыми другими усовершенствованиями. AstraSlim 1200 – компактный и легкий аппарат с несъемной крышкой на неподвижном шарнире, отлично подходящей для сканирования тонких оригиналов, но при большой их толщине создающей определенные сложности.

Сканер работает бесшумно, что, впрочем, характерно для всех устройств с питанием от USB, оснащенных маломощными двигателями. Мы ожидали, что проявится еще один обычный для таких аппаратов изъян – очень низкое быстродействие, но этого не произошло. Сканер, хоть и не показал чудес «скорострельности», все же справился со всеми задачами довольно быстро. Цветопередача тоже вполне удовлетворительна и достаточна для любых целей, кроме фоторабот.

Устройства подобного класса обычно задумываются как «портативные» сканеры для эксплуатации с ноутбуками на выезде. Для таких задач AstraSlim 1200 подходит отлично, поскольку в этих случаях высокое быстродействие менее важно, чем удобство переноски и подключения, а документы не нужно оцифровывать с идеальным качеством цветопередачи. Но «для дома, для семьи», наверное, лучше иметь более быстрый сканер.

UMAX ASTRA 4700

★★★★★

Цена – $126

+ Интерфейс USB 2.0; очень высокое быстродействие; хорошие возможности автоматической коррекции цвета

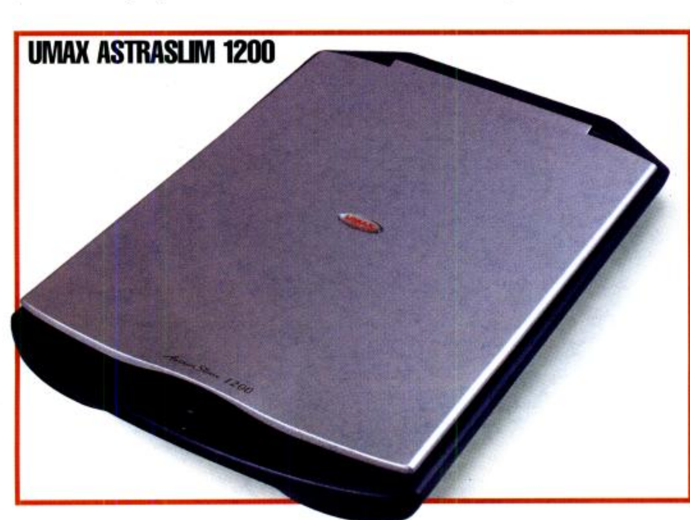
– Учитывая цену – нет

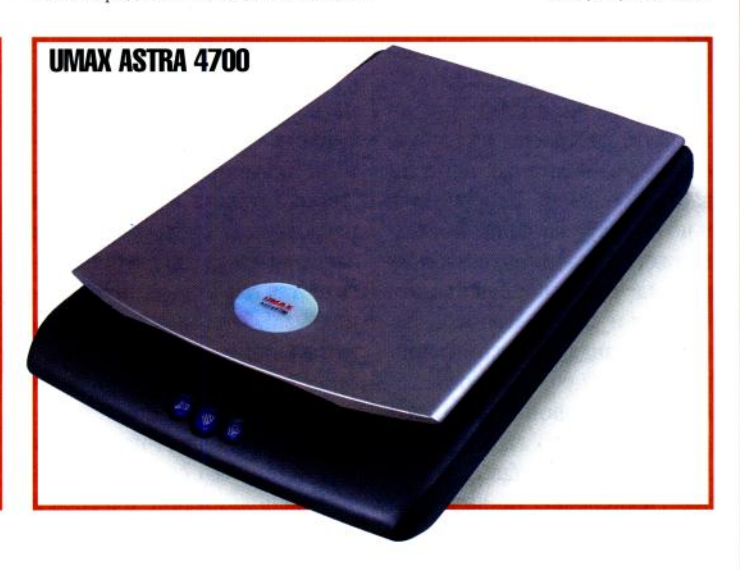
! Скоростной сканер с широкими возможностями автоматической и ручной настройки цветопередачи за сравнительно небольшую цену – настоящая находка для покупателя

Средний класс в новой линейке Umax представлен моделью Astra 4700, в отличие от своих младших собратьев уже обладающей разрешающей способностью в 1200 × 2400 точек на дюйм и оснащенной интерфейсом USB 2.0. Управляющему ПО этого сканера присущ большой набор возможностей по сравнению с предыдущими моделями. Среди них есть как автоматические функции цветокоррекции и выбора параметров сканирования, которые могут показаться интересными для начинающих, так и ручные регулировки.

Как и все сканеры Umax новой серии, Astra 4700 оборудован буфером увеличенной емкости и, по-видимому, другими усовершенствованиями, так как быстродействие этой модели очень большое – она смогла оцифровать фотографию 10 × 15 см всего за 11 с! Тем не менее предварительный разогрев лампы происходит довольно долго, но темп непрерывного сканирования самый высокий для моделей среднего класса. Что касается качества, то при настройках по умолчанию оно соответствует моделям начального и среднего уровня. Функции автонастройки обычно еще больше улучшают качество, однако в зависимости от типа документа и его цветовой гаммы результаты цветокоррекции могут не всегда нравиться пользователю. Их можно порекомендовать для цветных документов, тогда как при вводе фотографий лучше подбирать параметры сканирования индивидуально.

Продукты предоставлены:
компанией DataLux:
тел. (044) 249-6303;
компанией «МАС Электроник»:
тел. (044) 248-7591





MP3-CD-плееры: новая коллекция от Samsung

Богдан Вакулюк

Осенне-зимняя коллекция CD-MP3-плееров prêt-a-porter от известного корейского кутюрье – компании Samsung – отличается строгим дизайном, хорошей функциональностью, улучшенным качеством звучания и имеет различные модификации, рассчитанные на все случаи жизни.

SAMSUNG MCD-SM55/MCD-SM60
★★★☆☆
Цена – 424/479 грн
+ Хорошие качество звучания и комплектация плееров
– Отсутствие эквалайзера, читает только файлы с расширением MP3
! Неплохие функциональные аппараты «на каждый день»

SAMSUNG MCD-SF75
★★★★☆
Цена – 769 грн
+ Наличие FM-тюнера, удобный дизайн
– Отсутствие регулировок радио на корпусе плеера
! Портативный «универсал» с хорошим звуком, но цена несколько завышена

SAMSUNG MCD-SM85
★★★★☆
Цена – 910 грн
+ Небольшие габариты, автокомплект
– Плохое качество автоадаптера, неудобный пульт ДУ
! Ультратонкий плеер, удобный для использования в автомобиле

Все четыре представляемых устройства построены на единой базе – это видно как по стандартному набору функций, так и по качеству звучания. Последнее, кстати, достойно всяческих похвал: при прослушивании плееров и через наушники-«ракушки» стандартной комплектации, и через более дорогие головные телефоны аппараты дают стабильно высокий результат. Включенная функция SBS («супербас») не вызывала особого раздражения и в целом не портила звучание, а композиции танцевального характера даже слегка украшала. При наличии такого хорошего внешнего каскада отсутствие цифрового эквалайзера вполне можно было бы объяснить, если бы не одно «но». Плееры MCD-SM60 и MCD-SF85 ориентированы на применение с автомобильными магнитолами (причем зачастую невысокого качества), а для получения удовлетворительного звука в таких условиях необходима существенная частотная коррекция. Результат налицо: в «салонной» обстановке устройства показали себя не лучшим образом. Частично это связано еще и с не очень высоким качеством кассетного адаптера.

Список сервисных функций и возможностей хоть и невелик, но содержит все необходимое для комфортного прослушивания как простых CD, так и компакт-дисков с коллекциями файлов MP3. Все четыре плеера оборудованы ЖК-дисплеем, расположенным на крышке устройств. Он позволяет отображать название текущей композиции, каталога, в котором она расположена (в терминологии Samsung такая директория называется *альбомом*), информацию из ID3-тегов, а также вспомогательные пиктограммы – степень разряда батарей, уровень громкости и т. п. К сожалению, ни в одном из них нет подсветки, что сильно осложняет использование плееров в ночное время, особенно в салоне автомобиля. Самосветящиеся дисплеи присутствуют на пультах дистанционного управления старших моделей (MCD-SF75 и MCD-SM85). Также к недостаткам плееров добавляется полное игнорирование информации на русском и украинском языке.

Среди «продвинутых» функций управления воспроизведением следует упомянуть лишь возможности перемещения по каталогам с помощью кнопки *Album,* «перепрыгивание» к ближайшей композиции, номер которой кратен 10 (*+10* и *-10*), и режим программирования. Стандартных *плей-листов* устройства не воспринимают, как и файлов с расширением, отличным от MP3. Это серьезный минус, так как зачастую производители «промышленных» коллекций MP3 сохраняют композиции WAV или вовсе какие-нибудь нестандартные. Наступить на подобные «грабли» можно и создавая диск собственноручно: иногда при загрузке песен из Internet броузер присваивает им расширение MPGA, и если его не изменить до записи CD-R, то такой файл





SAMSUNG MCD-SM85

устройства попросту «не увидят».

В трех младших моделях питание осуществляется с помощью двух элементов АА (время работы от 8 до 10 часов), для этого имеется отсек внутри плееров. Все они оборудованы системой подзарядки от внешнего блока питания, который поставляется в комплекте. Сами аккумуляторы, к сожалению, в базовом наборе отсутствуют. Лишь MCD-SM85 в качестве батареек использует 2 тонких никель-кадмиевых аккумулятора, именно за счет этого удалось существенно уменьшить габариты плеера – его толщина всего 19 мм. Впрочем, последний может «питаться» и от элементов АА. Для этого в комплект входит специальный, монтируемый в корпус плеера, блок.

Как уже упоминалось выше, в целом все четыре плеера по функциональности похожи друг на друга и различаются лишь особенностями конструкции. Модель MCD-60 немного отличается от MCD-55 по дизайну, а также наличием набора из кассетного адаптера и автоконвертера – блока для питания устройства от прикуривателя. У MCD-SM85 уменьшенные габариты, к тому же он снабжен автокомплектом. Кстати, оба плеера, которые предназначены для автомобилей, имеют в наборе приятный «коврик» из прорезиненной ткани, предотвращающий повреждение корпуса.

Особняком стоит только модель MCD-SF75, которая, помимо стандартного набора, содержит еще и FM-тюнер. Существенным недостатком этого плеера является то обстоятельство, что попасть в радиорежим можно только посредством пульта ДУ.

Устройства предоставлены компанией «Итком»: www.itkom.com.ua

Цифровые диктофоны Olympus: гармония формы и содержания

Сергей Галушка

Для учеников, студентов, слушателей всевозможных курсов, не говоря уже о журналистах и корреспондентах, диктофон является сакральным инструментом. Если вы еще не определились с моделью, то почему бы не остановить свой выбор на одном из рассмотренных устройств Olympus?

Все описываемые устройства имеют эргономичный дизайн и обеспечивают быстрый и удобный доступ к звуковым файлам. В них поддерживаются стандартные функции записи, удаления, сортировки, ускоренного воспроизведения, оперативного поиска и обратной перемотки звуковых фрагментов. Для организации файлов служат специальные папки (кстати, файлы можно легко перемещать из одной директории в другую). Кроме того, модели VN-3600 и DW-360 имеют дополнительный каталог для планирования встреч и организации напоминаний. В случае необходимости с помощью переключателя *Hold* легко заблокировать нажатие каких-либо кнопок. Диктофоны снабжены встроенным динамиком, гнездом для подключения наушников, служебным ЖК-монитором. Питание осуществляется от двух элементов стандарта AAA.

Устройства VN-3600 и DW-360 допускают три степени качества записи: LP (Long Play, до 5,5 ч), SP (Standard Play, до 2,5 ч) и HQ (High Quality, до 1,5 ч), а модель DS-330 – только две: LP и SP. Все три диктофона поддерживают функцию будильника и процедуру VCVA (Variable Control Voice Actuator), обеспечивающую автоматическое начало записи при появлении звука и прекращение ее при пропадании сигнала. Теперь несколько слов о каждом устройстве. Итак...

OLYMPUS VN-3600

★★★★☆

Цена в Киеве 530 грн

VN-3600 – наиболее простой из всех рассмотренных диктофонов. Он снабжен гнездом для подсоединения внешнего микрофона, зажимом для крепления устройства к одежде. Чувствительность встроенного микрофона можно варьировать только с помощью системного меню. Для хранения файлов используются три папки (до 100 файлов в каждой). К компьютеру диктофон подключить невозможно.

OLYMPUS DW-360

★★★★★

Цена в Киеве 728 грн

Изюминка данного устройства – высокочувствительный микрофон для записи на расстоянии до шести метров, диаграмму его направленности можно изменять с помощью специального переключателя. Вход для внешнего микрофона отсутствует. К сожалению, нет также одежного зажима, зато при подключении устройства к ПК через интерфейс USB можно не только загрузить записанные файлы в компьютер, но и применять диктофон в качестве микрофона для прямой записи голоса на жесткий диск.

Для организации данных используются две папки (до 100 файлов в каждой). Устройство комплектуется наушником, USB-кабелем, наручным ремешком, диском с драйверами и проигрывателем Digital Wave Player.

OLYMPUS DS-330

★★★★★

Цена в Киеве 975 грн

DS-330, пожалуй, самая совершенная модель из рассмотренных нами диктофонов. В комплекте с устройством поставляются чехол, который можно закрепить на поясном ремне, шнур с двумя пальчиковыми разъемами на концах, доковая станция для удобного присоединения к компьютеру, а также CD-ROM с драйверами и фирменным проигрывателем Olympus DSS Player 2002.

Диктофон содержит сравнительно большой и информативный монохромный дисплей, модель оборудована гнездом для подсоединения внешнего микрофона, специальным переключателем MicSens для изменения чувствительности встроенного микрофона.

Несомненно, DS-330 адресован профессионалам. Так, устройство обеспечивает функцию фильтрации шумов Noise Cancel, позволяет работать с пятью различными папками для хранения файлов (до 199 файлов в каждой, причем любую из них можно самостоятельно переименовывать). Более того, записанный файл легко снабдить текстовым комментарием размером до 100 символов. Устройство также поддерживает функции замедленного воспроизведения и автоматического многократного повторения фрагмента записи.

Продукты предоставлены компанией «Итком», www.itkom.com.ua







LG Flatron – это безопасность ваших глаз

LG

Digitally yours

Публикуется на правах рекламы

Сегодня персональный компьютер приходит в каждый дом, и количество людей самого разного возраста и рода занятий, проводящих за экраном монитора все больше времени, постоянно растет.

За последние годы увеличилось число обращений к офтальмологам, связанных с жалобами на ухудшение зрения при длительной работе с компьютером. Известно, что одной из основных причин этого заболевания является воздействие монитора на глаза пользователя. В то же время многочисленные исследования в данной области так и не помогли найти решение проблемы, а их результаты зачастую противоречат друг другу. Поэтому и сейчас изучение воздействия указанного фактора на здоровье человека остается актуальным вопросом.

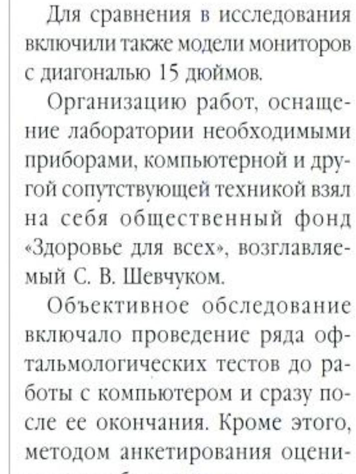
По инициативе Главного офтальмолога Министерства здравоохранения Украины, члена-корреспондента НАН и АМН Украины, профессора М. М. Сергиенко были проведены исследования влияния компьютера на органы зрения человека. С этой целью Н. С. Лаврик, доцент Киевской академии последипломного образования им. Шупика, разработала методику, которая, в отличие от зарубежных, значительно расширена за счет дополнительных тестов. Основными задачами являлись:

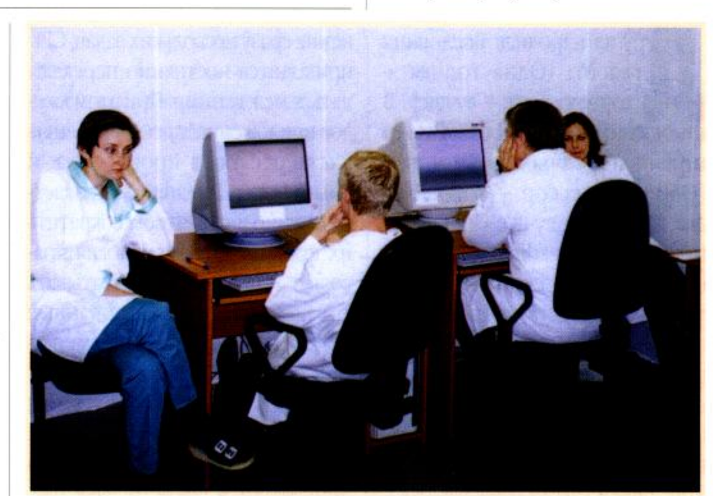
- изучение изменений в органах зрения при работе с монитором;
- определение влияния мониторов различных производителей на состояние здоровья пользователя;
- сравнение воздействия на органы зрения человека современных плоских 17-дюймовых мониторов и устаревших 15-дюймовых.

Для проведения исследований была создана специальная лаборатория, оборудованная офтальмологическими устройствами, кондиционером и соответствующим освещением. Работы проводились на базе клинической больницы № 6.

В качестве объектов выбирались мониторы лидирующих на украинском рынке производителей: Samsung Electronics, Sony, LG Electronics, Philips. При этом учитывалось, что наибольшим спросом в Украине пользуются мониторы с диагональю 17 дюймов. Для обеспечения объективности исследований были взяты лучшие модели с максимально схожими основными характеристиками, а именно:

1. Samsung SyncMaster 757DFX;
2. Sony Multiscan G 220;
3. LG Flatron 795 Plus;
4. Philips 107P20.







Для сравнения в исследования включили также модели мониторов с диагональю 15 дюймов.

Организацию работ, оснащение лаборатории необходимыми приборами, компьютерной и другой сопутствующей техникой взял на себя общественный фонд «Здоровье для всех», возглавляемый С. В. Шевчуком.

Объективное обследование включало проведение ряда офтальмологических тестов до работы с компьютером и сразу после ее окончания. Кроме этого, методом анкетирования оценивались субъективные ощущения, возникающие при работе за монитором.

Результаты исследований показали:

- при работе за тестировавшимися 17-дюймовыми мониторами с плоскими экранами наблюдалась удовлетворительная переносимость всех моделей;
- негативное влияние было слабее при работе за мониторами с диагональю 17 дюймов и плоским экраном, чем за 15-дюймовыми мониторами с экраном, имеющим заметную кривизну;
- лампы дневного света создавали лучшие условия для работы за мониторами, чем лампы накаливания, что обусловлено более оптимальными показателями увлажнения глаза и действиями защитного аппарата;
- по результатам тестов, которые характеризуют увлажнение глаза, внутриглазное давление и деятельность рефракционно-аккомодационного аппарата, при увеличении времени работы за мониторами до двух часов отмечено некоторое усиление тенденции изменения этих показателей по сравнению с одним часом;
- при исследовании указанных мониторов с диагональю 17 дюймов и плоским экраном отмечена удовлетворительная переносимость всех моделей с лучшими показателями для мониторов на трубках Flatron и Trinitron **с перевесом LG Flatron**.

В соответствии с выводами проведенного исследования минимальное влияние на здоровье пользователя зафиксировано при работе с монитором LG Flatron. Поэтому на современном этапе развития компьютерных технологий этот монитор может быть рекомендован для применения в профессиональных, образовательных и развлекательных целях. ■

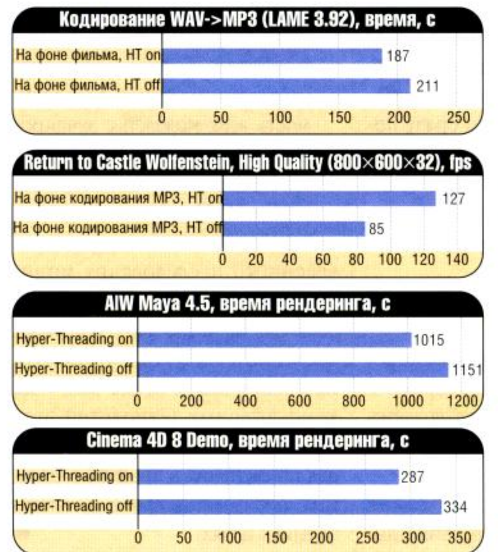
Intel Pentium 4 3,06 GHz: не просто три гигагерца

Максим Потапов

Когда Pentium 4 только появился на свет, в его адрес звучала примерно такая критика: «Сила есть – ума не надо». Действительно, какое-то время главным козырем Pentium 4 была тактовая частота: она помогала выигрывать у конкурентов, она же обеспечивала популярность на рынке. Но преимущество новой технологии не всегда очевидно на момент ее появления, и можно только удивляться дальновидности разработчиков из Intel: Pentium 4 – попрежнему самый быстрый процессор для ПК, а теперь, с внедрением технологии Hyper-Threading, – еще и самый «умный».

Другая народная пословица гласит: «Одна голова – хорошо, а две – лучше!». В отношении Pentium 4 3,06 GHz ее можно перефразировать так: «Один процессор – хорошо, а два в одном – лучше!». Технология Hyper-Threading позволяет операционной системе и приложениям «видеть» в одном Pentium 4 3,06 GHz два CPU. Это вдохновляет само по себе – платим ведь за один процессор, а работает он как бы за двоих. И все же давайте разберемся, что такое Hyper-Threading и какова реальная отдача от этой технологии.

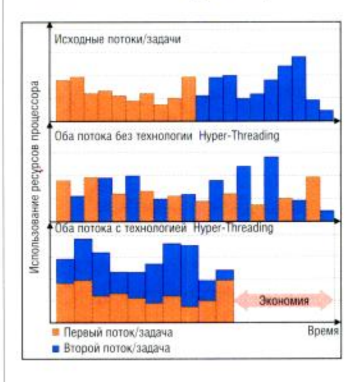
Приложения в операционной системе представляются в виде одного или многих потоков, именуемых по-английски «thread». В однопроцессорной системе в каждый момент времени обрабатывается только один из них, и чтобы обеспечить параллельное выполнение сразу нескольких задач, CPU приходится постоянно переключаться между ними. При этом каждое приложение задействует лишь часть ресурсов процессора, и смысл Hyper-Threading заключается именно в том, чтобы сократить их простои. Эта технология позволяет процессору обрабатывать два независимых потока данных не по очереди, а одновременно (см. рисунок). Для этого на базе одного физического процессора формируются два логических CPU: исходные данные и команды принимаются сразу от двух различных потоков и затем направляются на обработку по мере освобождения требуемых вычислительных ресурсов. Конечно же, это не два полноценных процессорных ядра в одном – количество «счетных устройств» в Pentium 4 осталось неизменным. Но благодаря их более рациональному использованию «коэффициент полезного действия» процессора возрастает, а вместе с ним и КПД самого пользователя. Это хорошо видно из результатов тестирования: при включении Hyper-Threading кодирование аудио в MP3 с одновременным просмотром DivX-видео происходит гораздо быстрее. Но более примечательным является другой результат: Hyper-Threading позволяет нам спокойно играть в современные 3D-игры, когда в фоновом режиме выполняются другие задачи, активно использующие процессор.



Конечно, при запуске всего одного приложения, не оптимизированного для многопоточной обработки, Hyper-Threading не даст прироста быстродействия. Но ведь сегодня мало кто работает только с одной программой. Типичный набор приложений, используемых одновременно, включает Internet Explorer (с несколькими окнами), ICQ, почтовый клиент, MP3-плеер, антивирус, офисный пакет. К тому же время от времени выполняется печать документов или запись CD-RW. И в таких условиях избежать «подтормаживаний» и сократить время выполнения фоновых задач поможет скорее не еще один гигагерц, а еще один процессор, что и побудило разработчиков внедрить Hyper-Threading в Pentium 4.

Что интересно, технология Hyper-Threading не является обязательной к использованию – ее можно и отключить отдельным пунктом в BIOS Setup. Но на практике такая необходимость возникает довольно редко: в худшем случае второй логический процессор бездействует, и тогда все вычислительные ресурсы оказываются в распоряжении первого.

Важно отметить, что работать с Pentium 4 3,06 GHz в двухпроцессорном режиме может Windows XP Professional или Home Edition, а версии Windows 98 или Me этого делать не умеют, несмотря на то что они также являются многозадачными операционными системами. Другой вопрос – поддержка новой технологии аппаратным обеспечением, а именно – материнскими платами. Все чипсеты Intel, поддерживающие частоту FSB 533 MHz, совместимы с Hyper-Threading. Это i850E, i845E, i845PE (DDR333), i845GE, i845GV и i845G за исключением своей первой версии (i845G A-stepping). Для материнских плат на этих чипсетах может потребоваться разве что обновление BIOS при установке процессора с Hyper-Threading, в остальном никаких проблем, связанных с внедрением этой технологии, не предвидится.



Немаловажен тот факт, что архитектура 0,13-микронного Pentium 4 не претерпела существенных изменений: для реализации Hyper-Threading потребовалось увеличить число транзисторов не более чем на 5%. Следовательно, технология Hyper-Threading практически не сделала Pentium 4 дороже, и в следующем году она станет стандартной функцией этого процессора. Резюмируя все вышесказанное, Pentium 4 с Hyper-Threading – хотя и не два полноценных процессора на одном кристалле, но уж точно больше, чем один, причем по цене одного.

Продукт предоставлен представительством Intel в Украине: тел. (044) 490-6488

Новые компьютеры Apple

Олег Данилов

Apple продолжает удивлять нас своими «отличными от других» компьютерами. После элегантного iMac 2, о котором мы писали, казалось, так недавно, компания дополнила модельный ряд, усовершенствовав iMac и выпустив новый «школьный» вариант Macintosh – eMac. Об этих ПК и пойдет речь.

При всей внешней непохожести последних версий iMac и eMac главное новшество в них общее, и его значимость трудно переоценить. Это, конечно же, новая версия операционной системы Mac OS X v.10.2 Jaguar, которая содержит более 150 улучшений по сравнению с Mac OS X v.10.1. И хотя Apple акцентирует внимание в первую очередь на усовершенствованных коммуникационных возможностях ОС, к сожалению, в отечественных условиях многие из них просто не будут работать. Поэтому, с нашей точки зрения, более интересными выглядят другие нововведения.

Самым серьезным изменениям в Jaguar подверглась графическая подсистема Quartz Extreme, благодаря чему все операции с окнами стали происходить ощутимо быстрее и ОС избавилась от досадных «заиканий» при банальном открытии или перетаскивании окон. Такого ускорения удалось добиться, используя для рендеринга 2D-картинки, которая на самом деле является псевдотрехмерной, возможности GPU графических ускорителей NVidia и ATI. По сути, Mac OS – это первая и единственная операционная система с трехмерным интерфейсом.

Второе по важности улучшение – более простая совместимость с Microsoft Windows. Это проявляется как на уровне документов, что позволяет легко обмениваться файлами с Wintel-системами, использовать общее дисковое пространство и т. д., так и на уровне протоколов, упрощая интеграцию компьютеров Apple в Windows-сеть. Причем для реализации всех этих функций не нужно дополнительное программное обеспечение, как в случае с Mac OS 10.1.

Также стоит упомянуть: усовершенствованный почтовый клиент Mail, со встроенной системой антиспамерских фильтров; новую версию QuickTime 6 с поддержкой MPEG-4 видео и AAC-аудио; улучшенную адресную книгу, позволяющую синхронизировать контакты с мобильными телефонами, оборудованными интерфейсом Bluetooth; расширенные поисковые возможности как в Internet, благодаря новой версии Sherlock 3, так и на локальном компьютере с помощью Finder; функцию Inkwell, с помощью которой можно вводить рукописный текст в любом приложении. Еще два интересных новшества – удобный AOL-совместимый instant messenger под названием iChat и система прозрачного и легкого соединения компьютеров по беспроводной сети AirPort – Rendezvous, но они вряд ли будут востребованы отечественными пользователями. Кроме того, большое количество улучшений сделано в интерфейсе ОС, обновились некоторые приложения, входящие в базовую поставку, и т. д.



Теперь, когда мы познакомились с основными софтверными изменениями компьютеров Apple, рассмотрим улучшения в их аппаратной части. Они не так впечатляющи, но все же.

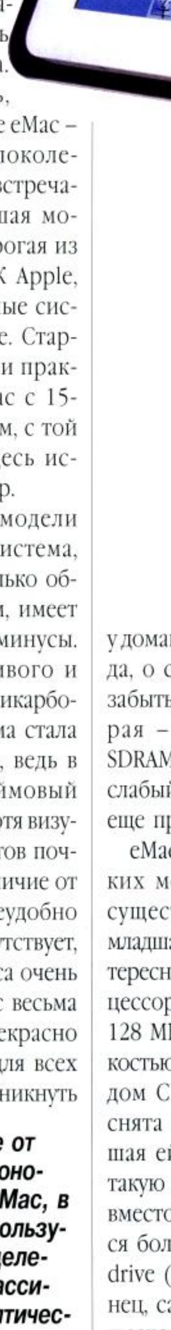
По сути, в новой версии iMac произошли три существенных изменения в конфигурации, главное из которых – использование новой широкоформатной 17-дюймовой LCD-панели с разрешением 1440 × 900 точек и быстрой матрицей. Качество монитора выше всяческих похвал, выдаваемая им картинка очень четкая и насыщенная, а формат 16 × 10 идеально подходит для просмотра на компьютере DVD-фильмов.

Второе усовершенствование касается графический подсистемы. В этой модели, на сегодня старшей в ряду iMac, используется видеочип NVidia GeForce4 MX с 32 MB DDR SDRAM, собственно, благодаря ему и происходит существенное ускорение работы графической подсистемы Quartz Extreme. Конечно, по современным меркам это не очень мощный видеоакселератор, но в сравнении с используемым в младших моделях iMac NVidia GeForce2 MX с таким же объемом памяти – явный шаг вперед. К тому же, учитывая практически полное отсутствие на платформе Apple высокотехнологичных игр, использоваться мощь GPU будет в основном для ускорения работы самой ОС.

Ну и еще одно улучшение – применение нового Ultra ATA HDD емкостью 80 GB. Остальные параметры iMac остались неизменными. Напомню, что в старших моделях установлены: процессор PowerPC G4 800 MHz, 256 MB SDRAM-памяти и привод SuperDrive (DVD-R/CD-RW), скоростная формула которого, особенно в отношении чтения CD, записи CD-R и CD-RW, сегодня выглядит более чем скромно. Прежними остались и количество портов в системе – два FireWire, пять USB 1.1 и Mini-VGA-порт, и коммуникационные возможности iMac – встроенный модем 56 K и сетевая карта 10/100BASE-T Ethernet.

Вторая новинка от Apple, побывавшая у нас в гостях, – «школьный» eMac. По крайней мере, анонсировался и продвигался он именно под лозунгом: «Самый дешевый компьютер Apple для школы», и первая буква названия расшифровывалась не иначе как education. Сейчас можно сказать, что основное назначение eMac – замена iMac первого поколения, которые все еще встречаются в продаже. Младшая модель eMac – самая недорогая из актуальной линейки ПК Apple, хотя старые моноблочные системы стоят еще дешевле. Старшая же по конфигурации практически идентична iMac с 15-дюймовым LCD-дисплеем, с той лишь разницей, что здесь используется ЭЛТ-монитор.

eMac, как и первые модели iMac, – моноблочная система, правда, дизайн ее несколько облагорожен, что, впрочем, имеет как свои плюсы, так и минусы. Выполненная из красивого и приятного на ощупь поликарбонатного пластика система стала значительно массивнее, ведь в ней установлен 17-дюймовый плоский ЭЛТ-монитор, хотя визуально изменение габаритов почти не заметно. eMac в отличие от его предшественника неудобно переносить – ручка отсутствует, к тому же пластик корпуса очень скользкий. Дисплей eMac весьма высокого качества и прекрасно подходит практически для всех задач, которые могут возникнуть



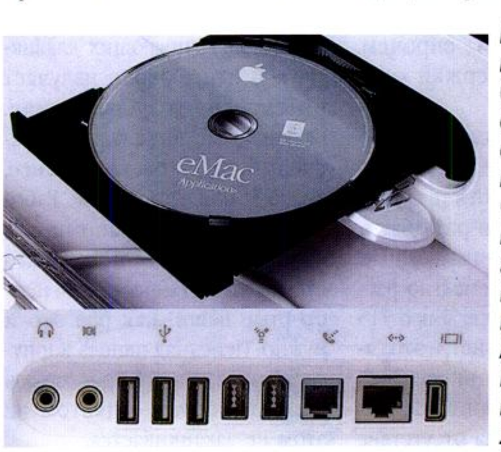
у домашних пользователей. Правда, о современных играх стоит забыть – видеокарта у eMac старая – GeForce2 MX с 32 MB SDRAM. По сути, сейчас это самый слабый 3D-акселератор, который еще продается.

eMac поставляются в нескольких модификациях, имеющих существенные отличия. Самая младшая и, наверное, наименее интересная из них оснащается процессором PowerPC G4 700 MHz, 128 MB SDRAM, винчестером емкостью 40 GB (Ultra ATA) и приводом CD-RW – эта система уже снята с производства. Пришедшая ей на смену модель имеет такую же конфигурацию, только вместо CD-RW она комплектуется более универсальным Combo drive (DVD/CD-RW). Ну и, наконец, самый мощный eMac оснащается процессором с частотой 800 MHz, 256 MB памяти и винчестером емкостью 60 GB, а самое главное – приводом SuperDrive, подобным тому, что установлен в iMac 2. Коммуникационные способности eMac аналогичны всем остальным настольным компьютерам Apple. В качестве аудиосистемы используются отличные встроенные колонки Odessey от Harman Multimedia.

Функционально старшие модели eMac, как и новый iMac, это в первую очередь универсальные Digital Hub, которые помогут пользователям построить собственную цифровую вселенную, проявить творческие способности. Они с легкостью справляются с задачами воспроизведения и создания любого мультимедийного контента, будь то цифровое видео, фото или аудио. И хотя цены на iMac и eMac в Украине нельзя назвать слишком доступными, хочется еще раз подчеркнуть, что ПК Apple – это законченное аппаратно-программное решение, полностью готовое к работе, к тому же очень элегантное и красивое.

Продукты предоставлены компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461–9284.

Цены в Киеве:
iMac 17" – $2599;
eMac CD-RW – $1375;
eMac Combo – $1475;
eMac SuperDrive – $1955



В отличие от первых моноблочных iMac, в eMac используется не щелевой, а классический оптический привод, ну а по числу и назначению портов все ПК Apple, выпущенные в последние несколько лет, идентичны

Рожденные в эпоху перемен

Роман Хархалис

Осень 2002 года изменила многое в мире мобильных телефонов. Передовые технологии врываются в нашу жизнь, воплощаясь в аппаратах с принципиально новой функциональностью. Рушатся «классовые» устои и условности.

Кто бы мог подумать еще год назад, что в телефоне за $100 (разумеется, «серые» не в счет) может быть установлен ионолитиевый аккумулятор, а сам он будет весить всего 75 г, что ассоциируется скорее с имиджевыми моделями, стоящими втрое-вчетверо дороже? Этой осенью в «народных» телефонах за $160–190 появились функции, ранее характерные только для бизнес-телефонов. А как вам нравится новейший миниатюрный имиджевый аппарат по цене модели среднего класса? Да, в таких условиях лучше вообще не заниматься разделением новинок, которыми так богат «урожайный» сезон, на классы и категории, а просто присмотреться к ним всем и выбирать, ориентируясь исключительно на свой вкус и потребности.

ALCATEL ONE TOUCH 715

★★★★☆

Цена $300

Продукт предоставлен компанией Alcatel: тел. (044) 461-9966

+ Эксклюзивный дизайн; удобство использования; богатая функциональность; большой экран

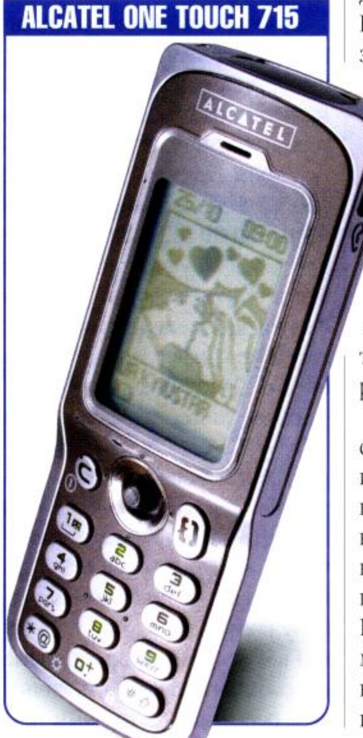
– Отсутствие некоторых перспективных функций

! Этот стильный телефон предлагает полный набор современных бизнес-функций за вполне разумную цену, однако требовательным пользователям может не понравиться отсутствие Bluetooth

Необычный дизайн новой бизнес-модели от Alcatel, наверное, запомнился по фотографиям всем, кто интересуется мобильными телефонами. Но на снимках невозможно уловить присущий этой модели тонкий французский шарм, который ощущается только при знакомстве с «живым» аппаратом. При очень невысокой, как для делового телефона, начальной цене One Touch 715 не выглядит дешевым, а отлично вписывается в «джентльменский набор» бизнесмена вместе с дорогой авторучкой, портсигаром, зажигалкой... Этому способствует не только дизайн, но и подбор материалов корпуса: алюминиевый сплав – для внешней «рамы», лакированный пластик с металлическим блеском – для передней панели, полированная темно-коричневая пластмасса – для обтекателя антенны.

Набор функций телефона – это «сборник» всех самых востребованных и полезных функций для работы с персональной информацией. Расширенная адресная книга представляет, пожалуй, самые богатые на сегодня возможности для хранения контактных данных – до 19 полей на каждую запись. При этом телефон позволяет вводить буквы русского и украинского алфавита как для адресной книги, так и для SMS. Есть календарь-органайзер, поддерживаются GPRS и EMS. На большом монохромном экране можно просматривать меню и данные не только в привычной вертикальной, но и в «альбомной» ориентации. Кстати, такой способ отображения является основным для игр – весьма интересных, в отличие от тех, что были в предыдущих телефонах Alcatel. Наконец-то в бизнес-аппарате этой компании снова появился порт IrDA, и потому One Touch 715 полностью пригоден для совместного использования с ноутбуком или PDA. Одно из немногочисленных принципиальных новшеств – синхронизация данных посредством SyncML, впрочем, требующая поддержки оператора.

ALCATEL ONE TOUCH 715



Слегка огорчает то, что Alcatel, ориентировавшаяся на интерфейс Bluetooth в те времена, когда он только разрабатывался, отказалась от него сейчас, когда он стал повсеместно распространяться. В One Touch 715 Bluetooth-адаптера нет, и это самый большой функциональный недостаток телефона. Можно посетовать также на отсутствие цветного экрана и неудачную конструкцию разъема дата-кабеля (он находится сзади, закрывается съемной пластиковой крышкой и используется только с крэдлом). Полифонический звонок довольно тихий, а обычный – без проблем различим в любой обстановке.

Этот аппарат есть смысл выбирать исходя из эстетических соображений. Если вы не имеете ничего против дизайна One Touch 715, покупайте смело – в функциональном плане он вас не разочарует, это, наверно, самая оснащенная модель в своем ценовом диапазоне. Однако через годик-другой, когда Bluetooth-гарнитуры и адаптеры для ПК получат широкое распространение, вам, вероятно, придется ее сменить.

LG-W3000



Цена $220

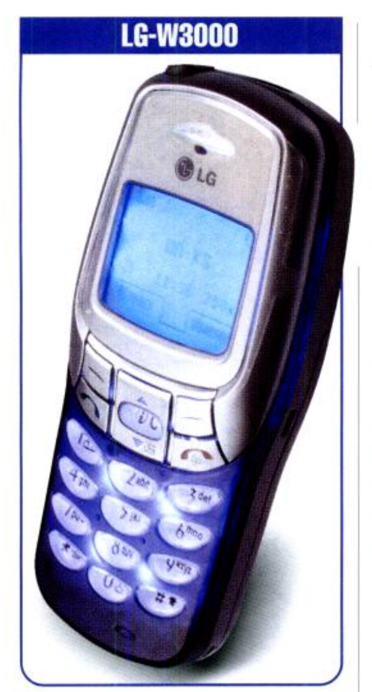
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-8887

+ Качественный и громкий полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; хороший вибросигнал; поддержка ввода кириллицы; сменная передняя панель

– Неудобные управляющие клавиши; узкая область данных на экране

! Качественный телефон с мелодичным и громким полифоническим звонком. Весьма удачная покупка, хотя для обретения более весомых преимуществ перед конкурентами ему не мешало бы немного подешеветь

Модель среднего класса в новой линейке телефонов LG имеет свою «изюминку»: она снабжена полупрозрачным корпусом, через который во время входящего звонка или работы в меню видны огоньки светодиодов, подсвечивающих клавиатуру. В итоге экран излучает интенсивно-голубое сияние, клавиши – белое, а корпус, в зависимости от цвета, – синее, красное или тоже белое. Работающий аппарат напоминает новогоднюю елку, но тем, кто предпочитает броские и необычные вещи, как раз это и нужно. Передняя панель корпуса сменная, так что простор для экспериментов с цветом на этом не заканчивается.



LG-W3000 – полноценный телефон среднего класса в современном понимании этого слова. Он содержит расширенную адресную книгу на 200 записей, в каждой из которой хранятся 3 телефонных номера, факс и адрес e-mail. Календарь-органайзер позволяет программировать события любой периодичности, в том числе и редко встречающиеся в других моделях еженедельные и ежемесячные напоминания. Есть также возможность голосового набора номеров.

Пожалуй, самое интересное в LG-W3000 – это 40-голосный полифонический звонок, оказавшийся на удивление громким. Сигнал воспроизводится через отдельный динамик на задней стороне корпуса, потому на максимальной громкости качество звука практически не снижается. Мелодии звонка отлично аранжированы и звучат очень приятно, хотя явных преимуществ перед 16-голосными синтезаторами 40-канальная полифония не имеет. В случаях, когда многоголосный мини-концерт неуместен, выручит мощный и хорошо ощутимый вибровызов.

В общем, телефон получился весьма удачным и выигрышно смотрится даже на фоне других сильных новинок в среднем классе. К сожалению, нельзя сказать, что аппарат не имеет изъянов. Наибольшие нарекания вызывают неудобные управляющие клавиши – они сбиты в плотную группу и потому требуют повышенного внимания при работе, а чтобы правильно нажать кнопку стирания, встроенную в качающийся скроллер, надо хорошо постараться. Невысокое разрешение экрана позволяет одновременно отображать лишь одну команду меню или две строчки календаря. Менее принципиальным для среднего пользователя является отсутствие поддержки GPRS, которая есть в большинстве конкурирующих аппаратов. Однако выполнение операций, характерных для моделей среднего класса (звонки, работа с телефонной книгой, программирование напоминаний), проходит гладко, и потому телефон оставил приятное впечатление.

Для тех, кому нужен телефон с хорошим полифоническим звонком, даже нынешняя цена LG-W3000 в $220 не покажется завышенной, поскольку ближайший конкурент с аналогичным качеством сигнала – Samsung N620 – стоит не менее $250. Однако для того чтобы мы порекомендовали новинку от LG всем и каждому, ей предстоит подешеветь примерно до $180, что вполне может произойти в ближайшие 2–3 месяца.

LG-W5200

★★★★★

Цена $340

Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461–8887

+ Качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; поддержка ввода кириллицы; кнопка EZKey

– Учитывая класс и цену – нет

! Один из самых доступных телефонов в раскладном корпусе с полифоническим звонком. Те, кто ищет аппарат с такими свойствами, останутся довольны качеством и функциональностью

С появлением цветных экранов и качественных полифонических звонков цены на имиджевые телефоны в раскладном корпусе плавно «уехали» вверх за отметку $450. Однако далеко не все видят смысл в покупке столь дорогого устройства и предпочли бы раскладывающийся телефон без цветного экрана. Что ж, и для них выпускаются новые модели, оснащенные полифоническим звонком, который привлекает внимание окружающих ничуть не меньше, чем разноцветный дисплей, а возможно и больше. Одна из таких моделей – LG-W5200, компактный аппарат с двумя экранами, 40-голосной полифонией и интересным новшеством – кнопкой EZKey, расположенной под внешним экраном.

Владельцы телефонов в раскладном корпусе часто используют функцию активного флипа – автоматического ответа на вызов при раскрытии корпуса, что позволяет быстрее и удобнее отвечать на звонки. При этом внешний экран позволяет заранее узнать, кто звонит, и решить, стоит ли открывать корпус. В случае положительного решения дальнейшие действия очевидны, а вот что делать, если отвечать не стоит? Конечно, можно приоткрыть и тут же захлопнуть крышку, таким образом «бросив трубку», но это не слишком элегантный способ. Намного «правильнее» снабдить аппарат внешней кнопкой для сброса вызова. Именно такую функцию и выполняет EZKey. Странно, как инженеры не додумались до такой простой и полезной вещи ранее?

Модель LG-W5200 имеет много общего с предыдущим раскладным телефоном LG-510w. Новинка «получила в наследство» почти неизменный набор функций: расширенную адресную книгу, емкую память сообщений SMS, возможность ввода кириллицы, календарь-органайзер, набор игр. Оформление меню практически не изменилось. Осталась и характерная для LG-510w бледно-голубая, не слишком яркая подсветка экрана.





Конструкция телефона несколько изменилась, причем в лучшую сторону. Аппарат уже не является самым тонким в своем классе, но зато шарнир корпуса стал более прочным и менее склонным к расшатыванию. LG-W5200 обзавелся внешним экраном и более приятной в обращении пластмассовой клавиатурой. Клавиши направления заменены на сплошную четырехпозиционную кнопку-джойстик, в середину которой встроена клавиша *OK*, – не самое удобное решение, однако подтверждение операции всегда можно дать и левой софт-клавишей.

Одним словом, в качестве недорогого раскладного телефона LG-W5200 очень хорош. Покупателям аппаратов такого класса придется выбирать между ним и Samsung SGH-A800. Последний компактнее и потому больше подходит для женщин, тогда как W5200 – скорее мужской телефон, к тому же, у него есть маленькое, но весьма полезное отличие – клавиша EZKey.

LG-W7000

★★★★☆

Цена $450

Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461–8887

+ Качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; голосовой набор; цветной главный экран; внешний экран с отражающей подложкой; отдельная кнопка диктофона; поддержка ввода кириллицы

– Нет поддержки GPRS

! Один из самых доступных телефонов в раскладном корпусе и с цветным экраном, предлагающий богатый набор функций при разумной цене

Топ-модель в линейке телефонов LG, как и следовало ожидать, снабжена цветным дисплеем. В LG-W7000 использована «всего лишь» 256-цветная STN-матрица, но так как она предназначена только для отображения экранов меню и игр, а не фотографий, разница в качестве картинки по сравнению с LCD, поддерживающими 4096 и более цветов, практически незаметна. Так что свою «имиджевую» функцию дисплей выполняет исправно.

Аппарат собран в раскладном корпусе средних размеров, шарнир которого достаточно тугой и не имеет тенденции к расшатыванию. В качестве внешнего экрана использован голографический ЖК-дисплей, отлично читаемый при любых условиях освещения. Еще одна приятная мелочь в оснащении W7000 – отдельная кнопка диктофона, весьма редкая в телефонах с раскладным корпусом.

Функционально телефон очень близок к описанному выше LG-W5200. Он отличается разве что набором игр, разработанных специально для цветного экрана, да меню перерисовано так, чтобы лучше раскрыть его способности. Владелец этого аппарата также получит в свое распоряжение расширенную адресную книгу, календарь-органайзер, возможность работы с EMS и ввода букв кириллицы для сообщений. Старшая модель в большей степени рассчитана на работу с данными, о чем говорит наличие встроенного порта IrDA и диска с ПО для обмена информацией с ПК в комплекте поставки. С другой стороны, при таком назначении отсутствие поддержки GPRS уже становится недостатком: пусть этот сервис в Украине пока малодоступен, но бизнес-телефон обычно покупается не на полгода...

В итоге, LG-W7000 можно рассматривать либо как более функциональную альтернативу Samsung T100, либо как конкурента Samsung S100, не поддерживающего GPRS и Java, но более доступного по цене. В любом случае это достаточно интересная покупка.

MOTOROLA T720



Цена $390

Продукт предоставлен компанией Motorola: тел. (044) 490–2878

+ Цветной экран; поддержка GPRS и J2ME; расширенная адресная книга; отдельная кнопка диктофона; разумная цена

– Большие габариты; не совсем удобные клавиатура и меню; нет IrDA

! Отлично оснащенный телефон с цветным экраном по самой доступной на сегодня цене, но имеющий некоторые недостатки в эргономике

Motorola T720 – новая модель, оснащенная полифоническим звонком и цветным экраном, появилась несколько позже, чем аналогичные продукты Samsung и LG, однако превосходит большинство конкурентов по функциональным возможностям.



Новинка поддерживает GPRS, что для современного телефона является уже стандартом, но у раскладных аппаратов встречается далеко не всегда. Так, аналогичный по классу LG-W7000 этой функции не имеет. Цветной экран способен отображать 4096 оттенков и выглядит очень хорошо. Расширенная адресная книга вмещает до 500 записей, в каждой из которых можно сохранять по несколько номеров телефонов. Встроенный диктофон способен записывать не только голосовые заметки, но и разговор, и управляется отдельной кнопкой на боковой поверхности. Весьма полезной функцией является и поддержка Java, позволяющая добавлять в телефон новые игры (среди них уже встречаются весьма совершенные, например предустановленная в нашем образце мотогонка Moto GP) и программы.

Телефон подойдет скорее мужчинам, чему способствуют относительно большие габариты и крупные клавиши с широкими промежутками между ними.

Основным недостатком Motorola T720 можно считать структуру меню. Его верхний уровень выполнен в виде пиктограмм, наглядных и очень удобных в использовании, но уже уровнем ниже мы видим текстовые меню и информационные окна, организованные не всегда разумно. К примеру, записи расширенной адресной книги представлены далеко не лучшим образом, так как на экран вместе с телефонными номерами выводится много служебной информации. Это понравится людям с инженерным складом ума, но не обычным пользователям. Структура меню поддается настройке, но сам процесс, опять-таки, интересен лишь «технарям».

Цену на Motorola T720 можно назвать весьма разумной – это самый доступный телефон в раскладном корпусе с цветным экраном, и за свои деньги покупатель получит богатый набор функций.



SAMSUNG SGH-A800

★★★★★

Цена $300

Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502–0000

+ Малые габариты; громкий и качественный полифонический звонок; расширенная адресная книга; надежная конструкция

– Нет

! Компактный и недорогой аппарат со сбалансированным набором функций и хорошим полифоническим звонком – отличный подарок, особенно для женщин

Кому-то может показаться странным, что компания Samsung после успешного вывода на рынок телефона с цветным экраном снова выпускает модель с монохромным – SGH-A800. Однако сравнение цен вносит ясность в этот вопрос: если T100 сейчас обходится не дешевле $450, то ориентировочная стоимость новинки составляет около $300. Второй козырь A800 – миниатюрные размеры. Пожалуй, это самый маленький аппарат в раскладном корпусе.

К набору возможностей, традиционных для имиджевых аппаратов Samsung (календарь-органайзер, голосовое управление и диктофон, правда, без возможности записи разговора, игры), добавилась расширенная адресная книга, в которой на каждое имя можно запомнить до 5 номеров телефонов. Ставший уже привыч-

ным для новых телефонов Samsung качественный 16-голосный звонок звучит в новой модели необычно громко (хотя и с легким «металлическим» тембром) и дополняется весьма ощутимым вибросигналом – пропустить вызов практически невозможно.

Дизайн A800 позаимствован у популярного T100 – внешне эти аппараты различаются только размерами. «В фас» A800 заметно меньше, чем предыдущий компактный телефон Samsung A300, по толщине же эти две модели почти одинаковые.

Samsung SGH-A800 очень нравится женщинам и наверняка станет для них отличным подарком, тем более что его цена менее обременительна для кошелька, чем у большинства других «женских» моделей.

SIEMENS A50

★★★★★

Цена $120

Продукт предоставлен компанией Siemens, www.my-siemens.com

+ Небольшие габариты; ионолитиевая батарея; длительное время работы без подзарядки; удобная конструкция

– Учитывая цену – нет

! Пожалуй, лучшая покупка в своей ценовой категории; содержит все необходимое для голосовой связи и очень удобна в использовании

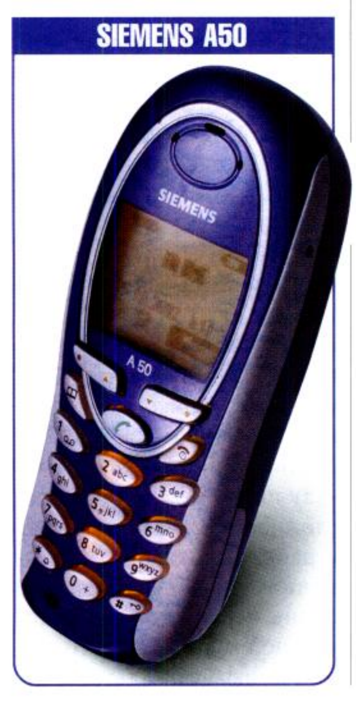
Эта новинка адресована экономным покупателям, которые осознанно используют телефон только по прямому назначению – для разговоров. С первого взгляда очевидна близкая «родственная связь» Siemens A50 с предыдущей весьма удачной бюджетной моделью – Siemens C45. Размеры, обводы и конструкция сменного корпуса этих аппаратов полностью идентичны. Отличается только клавиатура – по большому счету, косметически, но вот возврат к прямой форме управляющих клавиш, как у C35, можно только приветствовать, поскольку «горбатые» кнопки C45 были не очень удобными.

В Siemens A50 используется ионолитиевая батарея, с которой телефон проработал от одной зарядки чуть более пяти суток. Это неплохой результат вообще, а для недорогих моделей – просто отличный. Кроме того, данный тип аккумулятора дает экономию в массе и нетребователен к режиму зарядки/разрядки.

Разумеется, аппарат выполняет только базовые функции, непосредственно связанные с разговорами и обменом короткими сообщениями. Но несмотря на принадлежность к бюджетному классу, в нем поддерживается EMS (передача картинок, анимации и мелодий звонка), имеется довольно сильный виброзвонок, возможность удобной загрузки мелодий с ПК (правда, встроенного редактора нет – этот недостаток унаследован от C45). Качество связи отличное, голос передается и воспроизводится без искажений и помех, с сохранением естественного тембра.

После знакомства с телефоном остается очень приятное впечатление. Кажется, что разработчики действительно создали хороший «телефон для разговоров» с заботой о пользователе, минимизировав его функции разумно, а не демонстративно, как в большинстве бюджетных аппаратов предыдущих поколений. При работе с ними порой возникали мысли, что ограничения их возможностей предназначены не для удешевления аппарата, а для «ухудшения» по сравнению с более дорогими моделями.

SIEMENS A50



Если покупатель интересовался, почему нельзя было снабдить недорогой телефон ионолитиевой батареей, продлить срок его работы, установить полноценный виброзвонок и более удобную клавиатуру, немного уменьшить габариты и массу, производители и продавцы давали заранее заготовленный ответ: «А что же вы хотели за такие деньги?». Но в Siemens A50 мы получаем удивительным образом сбалансированный набор возможностей, необходимый для «толькоговорящих» абонентов. Этот телефон – действительно лучшая покупка, причем не только в качестве первого аппарата, но и взамен старой бюджетной модели.

SIEMENS C55

★★★★☆

Цена $190

Продукт предоставлен компанией Siemens, www.my-siemens.com

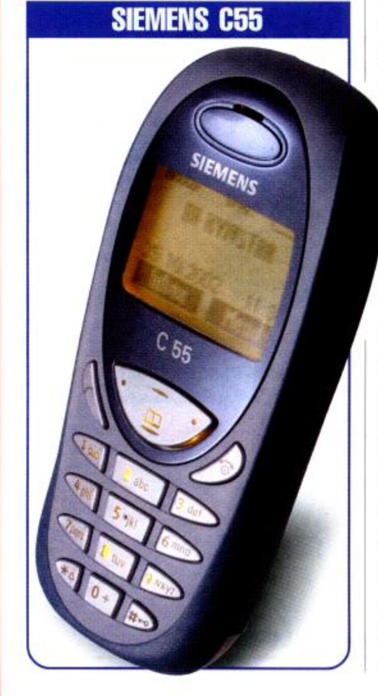
+ Компактный размер; удобная конструкция; полифонический звонок; диктофон; голосовое управление; поддержка GPRS и Java

– Не самая высокая громкость звонка; малая емкость телефонной книги; отсутствие календаря

! Отличный телефон среднего класса, изобилующий полезными возможностями, но не лишенный мелких недостатков. С удешевлением до $150–160 несомненно станет популярной «народной» моделью

Дальнейшее развитие популярной модели Siemens C45 пошло сразу по двум направлениям. Первое предсказать было несложно – это добавление модных «имиджевых» функций (в частности, полифонического звонка), сопровождающееся уменьшением габаритов и массы. Второе – связано с актуальным сегодня обогащением телефонов среднего класса рядом бизнес-функций и развлекательных возможностей. Так, в C55 появились диктофон, голосовой набор и управление, поддержка GPRS и Java.

SIEMENS C55



Общий вид и конструкция C55 по сравнению с предыдущей моделью изменились незначительно. Уменьшились габариты (особенно радует снижение толщины) и масса. Телефон оборудован сменным корпусом, состоящим из передней и задней панелей. Важное усовершенствование касается клавиатуры. Во-первых, она тоже сменная, а во-вторых, две качающиеся кнопки, совмещающие функции прокрутки и софт-клавиш, наконец-то заменены гораздо более удобной четырехпозиционной кнопкой-джойстиком. Ее боковые направления играют роль софт-клавиш, вертикальные «отвечают» за прокрутку, а телефонная книга в режиме ожидания вызывается не отдельной кнопкой (что, впрочем, тоже было хорошо), а стандартной для современных телефонов командой «джойстик вниз». В остальном же приемы управления совершенно не изменились, а сам процесс благодаря оптимальной форме и размерам клавиш стал более комфортным.

В функциональном плане C55 намного богаче предшественника. Вкратце мы уже упомянули о его новых функциях, остановимся подробнее на наиболее интересных особенностях. Аппарат оснащен полифоническим звонком, однако мелодии в стандартной поставке мало кому знакомы, так что возможность загрузки новых композиций придется очень кстати. Неплохие результаты дает также запись сигнала вызова с микрофона. Вибровызов имеет весьма интересную функцию модуляции для имитации различных эффектов: работы вертолетного двигателя, движения поезда по рельсам, что не только развлечет хозяина, но и увеличит силу вибрации за счет резонанса. При желании можно также заставить подсветку экрана мигать в такт виброимпульсам.

ПО C55 позволяет запускать на нем Java-мидлеты. В стандартную поставку входят игры Prince of Persia (да-да, тот самый классический хит, адаптированный для телефона) и скроллинговая аркада Galaxy Hero, а также утилита, реализующая функции памятного списка, пригодная, например, для запоминания перечня покупок перед походом в супермаркет. При желании пользователь может добавить и другие программы.

SONY ERICSSON T100



За обычную для модели среднего класса цену покупатель получает очень удобный и богато оснащенный аппарат. В нем, правда, не хватает расширенной адресной книги (простой телефонный справочник на 50 записей выглядит слишком скромно на фоне других возможностей C55) и полноценного календаря, однако эти недостатки не слишком существенны для большинства пользователей. В итоге, можно утверждать, что телефон удался и со временем станет весьма популярным.

SONY ERICSSON T100



Цена $120

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson: тел. (044) 462-5220

+ Малые габариты и масса; хорошее качество связи; удобные клавиши; ионолитиевая батарея

– Учитывая цену – нет

! Эта новинка в бюджетном классе привлекает небольшими размерами и массой и поэтому выигрывает у большинства конкурентов. Удачная покупка

Глядя на Sony Ericsson T100, сложно представить себе, что он принадлежит именно к бюджетному классу. Небольшие размеры, малая масса (всего 75 г), броский дизайн – все это не так давно было прерогативой лишь имиджевых телефонов. Но Sony Ericsson как раз и стремилась создать телефон, который выглядит более дорогим, чем есть на самом деле, и это ей удалось.

Внутри компактного корпуса скрывается «начинка» от удачной бюджетной модели предыдущего поколения – Ericsson A3618, но доработанная. В T100 есть встроенная телефонная книга на 100 записей (по одному номеру в каждой), полноценный календарь-органайзер, поддержка EMS и, в отличие от A3618, WAP-броузер. Ионолитиевая батарея способна питать аппарат до трех суток без подзарядки. Он оборудован монохромным экраном с синей подсветкой, средней силы виброзвонком, звуковым сигналом вызова с хорошей громкостью и небольшим набором мелодий, который можно пополнить с помощью редактора.

Качество связи у T100 оказалось хорошим, вполне достаточным для городских условий, весьма порадовало чистое воспроизведение звука и большой запас громкости динамика. Управление посредством традиционного для Ericsson «закладочного» меню несложное, а клавиатура удобна в работе, хотя при выполнении некоторых операций очень не хватает функциональной клавиши с контекстным меню. Однако это не ме-

няет нашего положительного впечатления от телефона – даже по цене $120–130 сейчас вряд ли найдется более компактный, легкий и функциональный аппарат.

SONY ERICSSON T600



Цена $260

Продукт предоставлен компанией Sony Ericsson: тел. (044) 462-5220

+ Очень малые габариты; удобство использования (как для таких размеров); отличное качество сборки

– Только базовая функциональность

! Для тех, кому нужен очень маленький телефон, а функциональность не важна, T600 станет удачным приобретением за весьма разумную цену

В последнее время именно Ericsson могла похвастаться наличием в своей линейке самого маленького из серийно выпускаемых GSM-телефонов – Ericsson T66, отобравшего пальму первенства у Nokia 8210. В линейке Sony Ericsson найдет свое место преемница этой модели – Sony Ericsson T600. Любопытно, что все три телефона создавались одними и теми же людьми – бывшими сотрудниками Nokia, работавшими над 8210, а затем организовавшими собственную фирму Microcell.

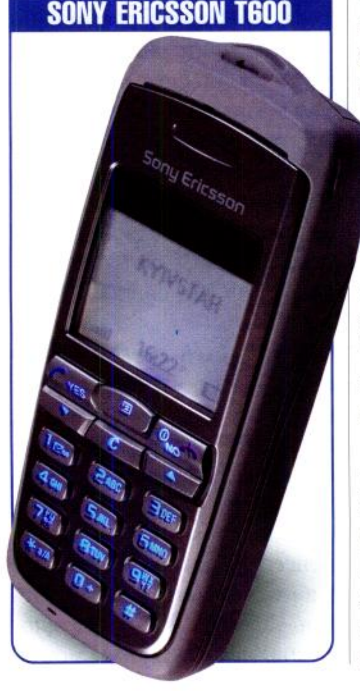
По размерам T600 лишь не намного больше спичечного коробка, а весит всего 60 г. Конструкция аппарата делает его настолько удобным, насколько это возможно при таких габаритах: клавиатура выполнена из пластмассы, управляющие кнопки имеют скошенный профиль, что позволяет безошибочно нажимать их при том, что они невелики и расположены рядом друг с другом. Корпус аппарата собран очень тщательно, все детали отлично подогнаны. Отдельного упоминания заслуживает подсветка клавиш – яркая и равномерная; благодаря этому и удачно выбранной раскраске надписи на них хорошо читаются при любом освещении.

Функциональные возможности T600 остались на прежнем уровне и по нынешним временам соответствуют бюджетному классу. Это встроенная телефонная книга на 250 записей (по одному номеру на каждого абонента), монофонический звонок со скупым набором мелодий, но поддерживающий загрузку и редактирование тонов, вибровызов (впрочем, довольно слабый), календарь-органайзер, игры... Последние разработаны заново специально для T600, различны по жанрам и достаточно занимательны. Особо стоит отметить Car Race – качественно сделанную и увлекательную гоночную аркаду, использующую вибросигнал для имитации тактильной обратной связи (vibration feedback). Конечно, часами играть на таком маленьком телефоне очень трудно, однако 10–20 минут интересного времяпрепровождения его владельцу обеспечены.

По нашим впечатлениям, качество связи T600 заметно улучшилось по сравнению с T66 – нет потери сигнала в проблемных зонах, помех и выпадания фрагментов звука.

Итак, ради чего стоит выбирать T600? Ради сверхкомпактного размера, качественной сборки и удачного дизайна. Если вы хотите иметь самый маленький GSM-телефон, а функциональность не имеет значения, тогда T600 – для вас. ■





Sony Clié SJ – новый размер Palm-size

Сергей Сокирин

Складывается впечатление, что сейчас среди производителей Palm-совместимых КПК первую скрипку играет не сама Palm, а Sony. Именно она первой реализовала в своих PDA поддержку цветного экрана большого разрешения, увеличила объем памяти, встроила цифровой аудиоплеер, да и анонс продукта на основе Palm OS 5 Sony сделала раньше.

Усилиями этой же компании внедряется новый уменьшенный формфактор для карманных компьютеров. С малогабаритным PDA – Clié PEG-SL10 – мы уже познакомились. Сейчас же Sony представляет на ваш суд еще две новинки того же типоразмера: PEG-SJ20 и PEG-SJ30, соответственно, с монохромным и цветным дисплеями. Устройства, принадлежащие к экономклассу, по своим характеристикам практически повторяют бизнес-модели недалекого прошлого, а именно – Clié PEG-T415 и PEG-T615.

Разница в габаритах этих устройств по сравнению со старыми (к примеру, они на 14 мм короче, чем T615) сразу бросается в глаза. Такие размеры позволяют назвать их «наладонными компьютерами» без тени преувеличения. На мужской ладони достаточно свободно размещаются сразу обе модели – SJ20 и SJ30, одна же удобно ложится в руку, позволяя удерживать ее пальцами с трех сторон. Благодаря продуманной конфигурации органов управления (традиционных для Palm клавиш быстрого доступа и двухпозиционного рычажка прокрутки, а также разработанного Sony колесика Jog Dial с кнопкой возврата) эргономика обоих новых PDA находится на высоте. Будущее покажет, возможно, именно такие габариты станут очередным стандартом Palm-size.

В обеих новинках установлена отлично зарекомендовавшая себя ОС Palm OS 4.1, к которой нетрудно найти массу бесплатных и условно-бесплатных приложений на все случаи жизни. Аппаратные конфигурации устройств практически одинаковы: в них имеются процессор Motorola Dragonball VZ, работающий на частоте 33 MHz, 16 MB оперативной памяти и 4 MB постоянной. КПК от Sony оснащены слотом Memory Stick, где устанавливаются карты памяти и другие модули расширения. ЖК-экран с диагональю 2,8" имеет разрешение 320 × × 320 пикселов. В модели PEG-SJ20 он может отображать 16 оттенков серого, а в PEG-SJ30 – до 65 тыс. цветов. В обоих случаях качество изображения нам очень понравилось – оно четкое, яркое и контрастное, а в случае SJ30 еще и насыщенное, с реалистичной цветопередачей. Небольшой размер зерна позволяет комфортно просматривать фотографии. Таким образом, новые модели Clié (не только те, что побывали у нас, но и ряд других, в которых применяются однотипные матрицы) безусловно лидируют по качеству изображения среди всех современных КПК.

В комплекте поставки имеется удобный USB-кабель для синхронизации данных. Обмен информацией может производиться и через ИК-порт. С его помощью PDA удастся использовать в качестве универсального пульта для дистанционного управления аудио- и видеоаппаратурой (естественно, установив соответствующее ПО).

Показателей, свидетельствующих о том, что перед нами именно бюджетные модели, несколько. Устройства не комплектуются крэдлом, впрочем, дата-кабель с переходником для зарядного устройства не менее удобен, чем «люлька», а в поездках даже предпочтителен. Также отсутствует аудиовыход, слушать музыку можно

SONY CLIÉ PEG-SJ20

★★★★☆

Цена $330

РАСКЛАДНАЯ КЛАВИАТУРА PEGA-KB11

★★★★☆

Цена $140

Ввод большого объема текста в КПК не зря считается узким местом, ограничивающим функциональность этих устройств – при использовании граффити и виртуальных клавиатур нельзя добиться приемлемой скорости набора. Поэтому разработчики аксессуаров выпускают раскладные клавиатуры, в развернутом состоянии сравнимые по размерам с обычными настольными. KB11 – одна из них. В сложенном виде она легко помещается в карман или сумочку, а в рабочем – перед пользователем появляются клавиши практически стандартного размера. Русский шрифт на них не подписан, но для наклеек места вполне хватает. Если локализация PDA произведена с помощью CyrHack II, никаких проблем при вводе кириллицы нет. Единственным неудобством является отсутствие жесткого крепления КПК в разъеме интерфейса – при быстром наборе он может «ерзать».

SONY CLIÉ PEG-SJ30

★★★★☆

Цена $450



только с помощью внешней приставки-плеера PEGA-SA10. Батарея питания ионолитиевая, а не литийполимерная, хотя ориентировочное время автономной работы от полной зарядки осталось примерно таким же.

Вместе с КПК покупатель получает CD с набором дополнительных программ, вполне достаточным на начальном этапе работы.

Локализация для украинского рынка, как обычно, не входит в планы производителя. Ситуацию легко исправит бесплатный русификатор CyrHack II 1.12 (www.enlight.ru). Он добавляет функции ввода и отображения кириллических символов в наиболее популярных кодировках.

Обе модели Sony можно назвать вполне привлекательными покупками – они интересны благодаря компактным размерам, удобному управлению и качественному экрану. Однако в эру мультимедиа все-таки хотелось бы видеть в них и звуковые возможности – для прослушивания MP3 и просмотра фильмов.

Продукты предоставлены магазином BIGIT: тел. (044) 248–6603

ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР PEGA-GC10

★★★★☆

Цена $90



Этот оригинальный аксессуар превращает КПК Sony Clié в портативную игровую консоль, мало чем уступающую по удобству специально разработанным. Небольшой, удобно фиксируемый над областью рукописного ввода и функциональных клавиш геймпад подключается к информационному разъему и совместим со всеми актуальными моделями серий NR, T, SJ и SL. В состав ПО, поставляемого вместе с ним, помимо драйверов, входит и несколько игр.

Установка геймпада на PDA и инсталляция ПО просты и интуитивно понятны. Играя с его помощью на цветной модели PEG-SJ30, мы обнаружили как преимущества, так и недостатки. Безусловно, управлять игрой стало удобнее и приятнее. Однако не все клавиши можно перепрограммировать, что не совсем хорошо. Клавиша *Home* действует аналогично одноименной виртуальной кнопке на КПК и позволяет выйти в главное меню, в котором, однако, GC10 уже не работает. Запуск игры производится только с помощью стилуса.

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

CLONECD 4.1.0.1

Shareware
Разработчик Elaborate Bytes
Web-сайт www.elby.de/CloneCD/english/index.htm
Размер загружаемого файла 3,1 MB
URL ftp.elby.ch/download/SetupCloneCD.exe



Одна из лучших программ для копирования CD. Четвертая версия отличается значительно переработанным интерфейсом и новыми возможностями.

В данном релизе исправлено большое число мелких ошибок, а также сделано определенное количество косметических улучшений программы.

TOTAL COMMANDER 5.5

Shareware
Разработчик Christian Ghisler
Web-сайт www.ghisler.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB
URL ghisler.fileburst.com/tcmd550/tcmd550.exe

Total Commander – новое название одного из лучших файловых менеджеров Windows Commander. Отличается поддержкой большого числа архивов, превосходной системой подключаемых плагинов, встроенным FTP-клиентом, многоязыковым интерфейсом и т. д.

В последней версии добавлен просмотрщик RTF-файлов в Lister, появилась возможность открытия частично загруженных ZIP-архивов, улучшены синхронизация каталогов, утилита для переименования группы файлов, FTP-клиент и «многие другие части программы» (цитата).

FLASKMPEG 0.78.39

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware
Разработчик Alberto Vigatá
Web-сайт www.flaskmpeg.net
Размер загружаемого файла 777 KB
URL flaskmpeg.sourceforge.net/download/flaskmpeg_078_39.zip

FlasKMPEG – простая и в то же время достаточно мощная утилита для преобразования MPEG-видео в другие форматы. FlasKMPEG распространяется по системе GNU General Public License (GPL).

NERO BURNING ROM 5.5.9.17.1

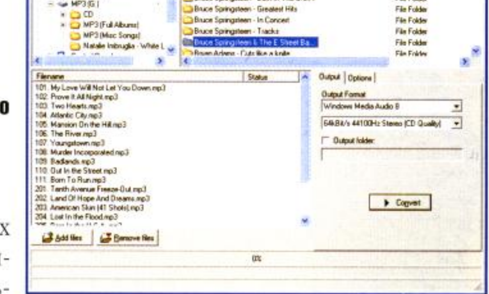
Commercial Demo
Разработчик Ahead Software
Web-сайт www.nero.com
Размер загружаемого файла 12,7 MB
URL ftp4.ahead.de/Nero55917.exe

Nero Burning Rom – одна из лучших программ для записи дисков CD-R/CD-RW. Ее выгодно отличают богатые возможности наряду с легкостью использования и настройки. Данный файл работает и как бесплатный апдейт для более старых зарегистрированных версий.

В данном релизе исправлен ряд найденных ошибок (неверное отображение занимаемого места на Video CD, скорости записи на определенных приводах, устранена проблема с созданием ISO-образов дисков DVD емкостью больше 4 GB), а также добавлена поддержка некоторых новых приводов.

EASY CD-DA EXTRACTOR 5.0.5

Shareware
Разработчик Poikosoft
Web-сайт www.poikosoft.com
Размер загружаемого файла 3 MB
URL sivut.koti.soon.fi/poiko/ezcddax505.exe

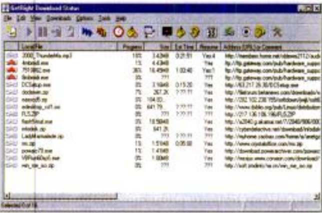


Одна из лучших программ для копирования музыкальных компакт-дисков. Кодирует полученные треки в MP3, WMA, позволяет создавать свои собственные Audio CD из коллекций MP3 и WAV.

Новая версия, по сообщению разработчиков, справляется с копированием «защищенных» Audio CD, кроме того, обновлен MP3-кодер (L.A.M.E. 3.93), L.A.M.E. Configurator, а также добавлена поддержка режимов кодирования VBR и ABR.

GETRIGHT 5.0 BETA 1

Shareware
Разработчик Headlight Software
Web-сайт www.getright.com
Размер загружаемого файла 2,3 MB
URL www.headlightinc.com/getright50beta1.exe



GetRight – один из лучших менеджеров загрузки файлов из Internet с огромным количеством самых разнообразных функций (интеграция с броузером, автоматическое подключение к Internet, восстановление разорванной связи, выход из Сети и выключение компьютера и т. д.).

OPERA FOR WINDOWS 7.0 BETA 1

Adware
Разработчик Opera Software
Web-сайт www.opera.com/products/desktop
Размер загружаемого файла 12,7 MB
URL ftp.opera.com/pub/opera/win/700/beta1/en/java/ow32enen700b1j.exe

Первая бета седьмой версии самого популярного альтернативного Web-броузера. Добавлен усовершенствованный почтовый клиент (например, в нем интегрирован фильтр спама), новый интерфейс, улучшено переключение между однооконным и многооконным стилями.



QUICKTIME 6.0.2

Freeware
Разработчик Apple
Web-сайт www.apple.com/quicktime/products/qt
Размер загружаемого файла 10,5 MB
URL www.apple.com/quicktime/download/standalone



Один из самых популярных проигрывателей мультимедийных файлов, распространяемых через Internet. Шестая версия может воспроизводить видео в MPEG-4, аудио форматов MP3 и AAC, обновлен пользовательский интерфейс, кроме того, QuickTime теперь поддерживает Macromedia Flash 5.

REGET DELUXE 3.2

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware
Разработчик ReGet Software
Web-сайт deluxe.reget.com
Размер загружаемого файла 1,3 MB
URL www.reget.com/dl/regetdx.exe

Очень неплохая программа для загрузки файлов из Internet со множеством функций, дизайн которой разрабатывался студией Артемия Лебедева. В последней версии улучшены интеграция с Internet Explorer, обработка cookies, исправлены найденные ошибки.

DBPOWERAMP MUSIC CONVERTER RELEASE 10 BETA 2

Freeware
Разработчик Illustrate
Web-сайт www.dbpoweramp.com/dmc.htm
Размер загружаемого файла 1,6 MB
URL www.dbpoweramp.com/beta/dMC-r10beta2.exe

dBpowerAMP Music Converter – программа для конвертирования аудиофайлов в различные форматы, а также копирования Audio CD. К числу основных достоинств следует отнести отличный набор плагинов «на все случаи жизни», которые можно загрузить с официального сайта.

VIRTUALDUB 1.4.11

СМОТРИ НА ДИСКЕ



Freeware
Разработчик Avery Lee
Web-сайт www.virtualdub.org
Размер загружаемого файла 684 KB

VirtualDub – программа для захвата и редактирования видео. При полной бесплатности обладает очень неплохим набором функций и является фактически стандартом для кодирования видео в DivX.

WINRAR 3.10 BETA 3

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware
Разработчик Eugene Roshal
Web-сайт www.rarlab.com
Размер загружаемого файла 944 KB
URL www.rarlab.com/rar/wrar31b3.exe

Очередная бета-версия популярного архиватора для Windows. WinRAR отличается очень высоким коэффициентом сжатия, продуманным интерфейсом, прекрасной интеграцией с системой. В этой версии добавлены команды Find (для поиска в архивах) и Convert (для преобразования архивов из одного формата в другой).

ZOOM PLAYER 2.90

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware
Разработчик Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 668 KB
URL inmatrix.hoyty.com/mirror/zoomplayer290.zip

Zoom Player – один из наиболее удачных медиа-плееров. Отличается простотой интерфейса и неплохим набором функций. При наличии DirectShow DVD-фильтра может воспроизводить DVD-видео. Кроме того, при выводе изображения через TV-out с помощью функции «зума» позволяет использовать всю поверхность телеэкрана.

В последней версии добавлен ряд новых функций, исправлено большое число ошибок, полностью изменен используемый по умолчанию внешний вид программы. ■



СУПЕРВИДЕОДИСК СВОИМИ РУКАМИ

Сергей Галушка

В статье «Создаем видеодиск» («Домашний ПК», № 7, 2001, itc.ua/6872) мы уже говорили о том, что в настоящее время, когда пишущие приводы DVD и соответствующие диски к ним остаются еще достаточно дорогими, самым лучшим вариантом хранения оцифрованного домашнего видео был и остается SVCD. Данный формат сегодня поддерживается большинством бытовых DVD-плееров.

Заготовки CD-R достаточно, чтобы разместить около 40 минут записи – вполне приемлемая продолжительность для домашнего фильма. В прошлом материале мы подробно рассмотрели спецификации SVCD, говорили о том, как можно с помощью различных MPEG-кодировщиков создавать файлы, удовлетворяющие требованиям этого стандарта. В то время данный процесс был довольно-таки трудоемким. Однако сегодня появилось множество видеоредакторов и утилит, поддерживающих шаблоны для создания DVD/VCD/SVCD, что значительно упростило подготовку к процессу кодирования.

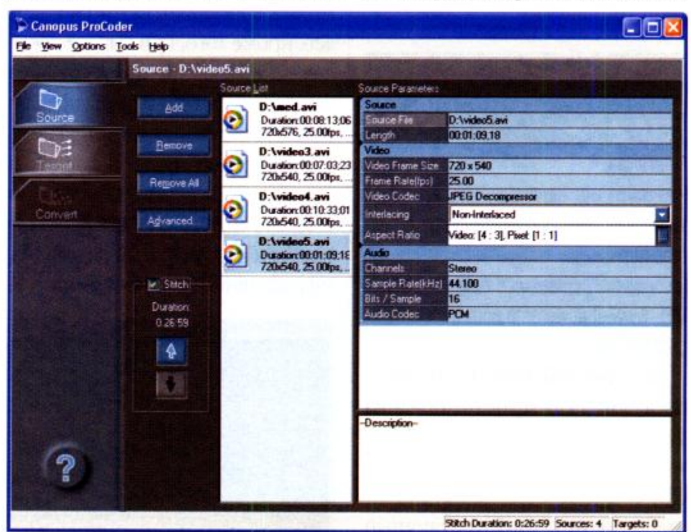
Сегодня мы постараемся собрать и изложить весь накопленный опыт по данной проблеме за прошедшее время. Заметим также, что материал будет интересен и тем редким пользователям, которые уже успели обзавестись пишущим приводом DVD, поскольку практически все рассмотренные приложения, помимо шаблонов для VCD/SVCD, поддерживают и DVD.

CANOPUS PROCODER
★★★★★
Web-сайт www.canopus.com

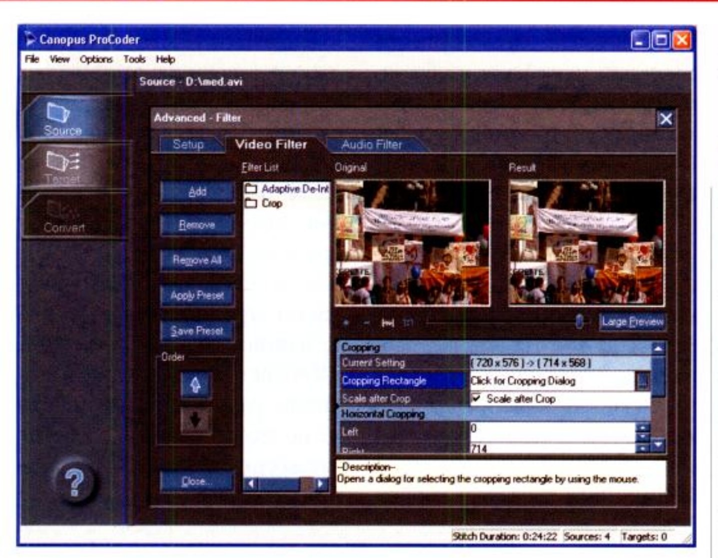
+ Удобство и простота интерфейса; великолепное качество кодирования; Возможность интеграции с Adobe Premiere
– Высокая цена полной версии
! Отличный фундамент для построения любой цифровой видеотеки

Примерно полтора года назад во время тестирования карт нелинейного монтажа с проработкой ряда эффектов в режиме реального времени я познакомился с плагином для Adobe Premiere под названием Canopus SoftMPEG Encoder, который поставлялся в комплекте ПО с платой DV Storm. Честно признаюсь, с той поры я не переставал удивляться, почему этот великолепный MPEG-кодировщик не стал основой собственного отдельного продукта фирмы Canopus. Можете представить, какова же была моя радость, когда я узнал о выходе Canopus ProCoder. Все ожидания оправдались, приложение получилось выше всяких похвал, с продуманным, простым и интуитивно понятным интерфейсом, а главное, оно обеспечивает очень высокое качество кодирования видео и содержит шаблоны для DVD, VCD и SVCD. Вот основные принципы работы с ним.

После инсталляции и загрузки программы переходим на вкладку *Source* и нажимаем кнопку *Add*. В появившемся стандартном окне Windows выбираем видеоклипы, подлежащие кодированию в SVCD (поддерживаемые расширения: *.avi, *.mov, *.dv, *.mpe, *.mpg, *.mpeg, *.mp2, *.m2p, *.m2v, *.m1p, *.m1v). Обратите внимание, что, выделяя любой файл в списке *Source List*, в окне *Source Parameters* мы будем видеть всю «подноготную» объекта – от имени и продолжительности проигрывания до размера кадра, коэффициента соотношения его сторон, скорости следования



Для того чтобы Canopus ProCoder склеил все закодированные фрагменты в один клип, установите флажок Stitch и выстройте их в нужном порядке



Кадрирование и деинтерлейсинг выбранного видеофрагмента осуществляются в окне Advanced на вкладке Video Filter

фреймов (fps), используемого кодека, наличия интерлейсинга.

Если мы хотим все исходные фрагменты склеить в единый результирующий SVCD-файл, то необходимо установить флажок *Stitch* и с помощью расположенных ниже кнопок со стрелками выстроить фрагменты в нужном порядке. Обратите внимание на время проигрывания итогового файла (оно отображается сразу под флажком *Stitch*): как уже упоминалось, на пустую заготовку CD-R помещается примерно до 40 минут видео в формате SVCD, поэтому нет смысла создавать более продолжительные файлы.

Выделив нужный клип в *Source List* и нажав кнопку *Advanced*, легко осуществить тримминг клипа, выбрав из него необходимый фрагмент (вкладка *Setup*). Кроме того, перейдя в окне *Advanced* на вкладку *Video Filter*, мы сможем применить к исходному материалу ряд спецэффектов и фильтров. Именно здесь доступна такая важная операция, как деинтерлейсинг (*Add –> Addaptive De-Interlace*). Используя данный фильтр, с помощью регулятора *Threshold* не забудьте указать необходимый порог деинтерлейсинга. Для надежности лучше всего задавать максимальное значение – 100%, хотя это в итоге скажется на общем времени кодирования, правда, несущественно.

Применяя к исходному материалу видеофильтр *Crop*, вы сможете нужным образом кадрировать видео, убрав черные полосы либо «огрехи» оцифровки. Прочие фильтры служат для цветокоррекции (*Color Correction, Gamma Correction, Black/White Correction* и др.), «размытия» артефактов кодирования (*Blur, Gaussian Blur, Circular Blur*), наложения простейших эффектов (*Bitmap Keying, Fade In* и др.)

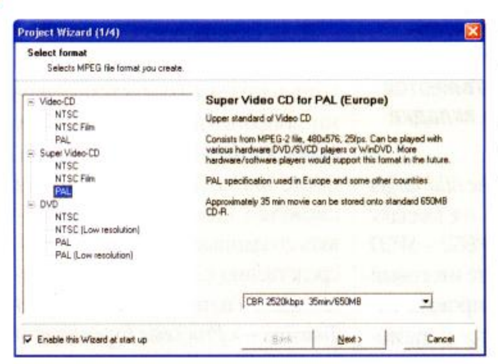
Заметим, что все вышеперечисленные манипуляции проделываются над каждым файлом из списка *Source List*. После этого необходимо перейти на вкладку *Target* и выбрать готовый макет (один или несколько), по которому будет осуществляться кодирование.

Canopus ProCoder предлагает довольно широкий набор шаблонов кодирования, в результате их применения можно по упрощенной схеме получать файлы, пригодные для дальнейшего видеомонтажа, размещения в Internet и, конечно же, создания дисков DVD, VCD и SVCD. При этом, естественно, вы можете и не знать необходимых спецификаций тех или иных форматов. Выбрав соответствующий макет в окне *Add Target* (*Target –> Add*), нажмем *OK*. В области *Target Parameters* будут доступны для изменения основные параметры, включая формат видео, видеостандарт (PAL или NTSC), соотношение сторон кадра и др. Особое внимание следует обратить на пункт *Speed/Quality Mode* в разделе *Video Basic*. Значение этого параметра ключевым образом сказывается на скорости и качестве кодирования. Выбрав *High Speed*, мы получим довольно неважный результат, зато высокую скорость кодирования, ну а задав *Mastering Quality*, время кодирования возрастет, как минимум, в 20 раз, зато итоговый материал не разочарует даже самого придирчивого пользователя.

Однако в рамках затронутой темы нас интересует в первую очередь возможность создания SVCD-дисков. Для этого в окне *Add Target* необходимо перейти на вкладку *VCD/DVD* и выбрать *MPEG2 – SVCD PAL*. Если вы планируете итоговый материал подкорректировать соответствующими видео- и аудиофильтрами, то следует воспользоваться кнопкой *Advanced (*вкладки *Video Filter* и *Audio Filter*). Тот, кто разбирается в тонкостях настройки процесса MPEG-2-кодирования, перейдя на вкладку *Setup* в окне *Advanced*, сможет переопределить GOP-структуру и ряд других параметров. Но если все эти термины вам ни о чем не говорят, то имеет смысл *Advanced-Setup* обходить стороной, доверяя настройкам по умолчанию. Далее, воспользовавшись кнопкой *Close*, покидаем окно *Advanced* и следуем на вкладку *Convert*. Непосредственно перед началом кодирования имеет смысл сохранить проект (*File –> Save Project As...*), поскольку работы по настройке сделано много.

Надо сказать, что Canopus ProCoder замечателен еще и тем, что комплектуется соответствующими дополнениями (plug-ins) для Adobe Premiere. Другими словами, после инсталляции ProCoder вы сможете с его помощью кодировать созданные видеоклипы непосредственно с монтажной линейки Adobe Premiere (*File –> Export Timeline –> ProCoder Exporter* или *ProCoder Easy Exporter*).

Теперь несколько слов о самом качестве итогового материала – оно очень и очень высокое. Выбирая упомянутый режим *Mastering Quality*, мы получим результат, сравнимый с DVD, однако при этом скорость потока данных будет более чем в два раза ниже! Никаких «квадратиков», «залипания» изображения и прочих артефактов кодирования не наблюдается. Единственное замечание, что этот режим, на мой взгляд, добавляет некоторое еле заметное «замыливание» деталей. Создается такое впечатление, что при выборе *Mastering Quality* к результирующему материалу по умолчанию применяется один из фильтров размытия типа *Blur*.



Используя мастер Project Wizard, даже начинающий видеолюбитель легко справится с довольно сложной задачей создания SVCD-диска

TMPGENC 2.58

★★★★★

Web-сайт www.tmpgenc.net

+ Простой интерфейс; хорошее качество кодирования; удобные средства для тримминга и склеивания готовых MPEG-файлов

– Не поддерживает файлы, использующие популярный кодек Microsoft DV

! Необходимый инструмент для каждого видеолюбителя

Этот популярный пакет имеет хорошо развитую поддержку шаблонов для создания DVD, VCD или SVCD. Новичку, несомненно, понравится четырехэтапный мастер *Project Wizard (File –> Project Wizard)*. На первом шаге следует выбрать интересующий нас макет, например SVCD. Обратите внимание: в правой части окна при этом отобразятся основные свойства формата, а в поле внизу – доступные значения суммарного битрейта (аудио и видео) и допустимое при этом время записи на заготовку CD-R емкостью 650 MB.

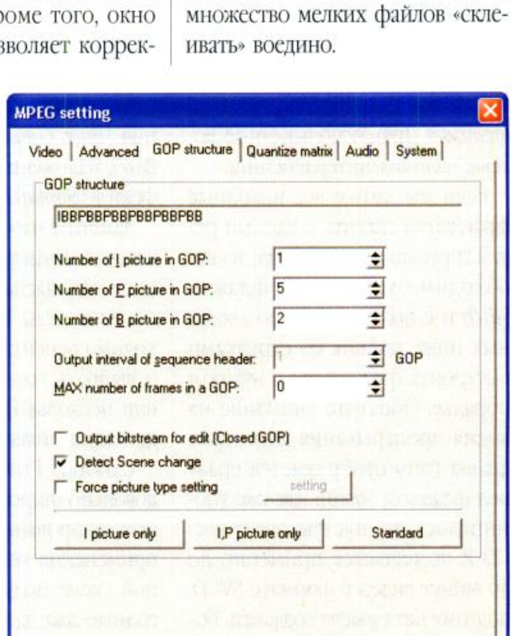
На втором этапе необходимо указать имена исходных видео- и аудиофайлов, а также подкорректировать в случае необходимости тип видеоисточника (наличие интерлейсинга, порядок следования полей, соотношение сторон кадра).

Третий шаг – это «кухня», в которой вы описываете нюансы рецепта приготовления SVCD-«пирога». Отметив флажком *Source range*, вы сможете осуществить тримминг клипа, выбрав из него нужный эпизод. Опция *Clip frame* позволит вам кадрировать изображение, чтобы избавиться, например, от черных полос, засветок и прочих артефактов видео. *Noise Reduction* служит для наложения специальных видеофильтров, удаляющих мелкие дефекты клипа – шумы, «царапины», артефакты оцифровки. Ну и наконец, нажав кнопку *Other Settings*, мы получим полную власть над параметрами кодировки. На вкладке *Video* в окне *MPEG Settings* можно переопределить битрейт результирующего клипа, а также в поле *Motion search precision* выставить нужное соотношение скорости/качества. На вкладке *Advanced* доступен еще ряд видеофильтров вдобавок к тем, что мы описали чуть выше. Так, здесь осуществляют деинтерлейсинг изображения (*Deinterlace*), при необходимости проводят цветокоррекцию (*Simple/Custom color correction*), адаптируют материал для показа по телевизору (*Inverse telecine*), исправляют двоящееся изображение (*Ghost reduction*), накладывают аудиофильтры (*Audio effect*) и многое другое. На вкладке *Audio* в поле *Channel mode* вы имеете возможность изменить модель аудиосигнала (Stereo, Joint-stereo, Dual channel). Кроме того, окно *MPEG Settings* позволяет корректировать GOP-структуру, матрицу квантования и ряд прочих параметров, описание которых выходит за рамки нашей темы и будет интересно только специалистам.

На четвертом этапе работы мастера *Project Wizard* нам необходимо только задать имя результирующего файла и, нажав на кнопку *OK*, инициировать процесс кодировки.

TMPGEnc позволяет получать высококачественные видеоматериалы, без «квадратиков», заливаний и прочих негативных явлений. Однако он почему-то не дает возможность открывать исходные видеофайлы, использующие DV-кодек (например, *Microsoft DV*).

Кроме того, у TMPGEnc есть еще одно неоспоримое достоинство, которое заставит любого видеолюбителя заполучить данный инструмент в свой арсенал. Как мы далее увидим, многие популярные видеоредакторы содержат шаблоны DVD, VCD и SVCD. Однако в результате нередко получается огромный файл, который не помещается на заготовку CD-R. TMPGEnc позволяет быстро и правильно разрезать большой файл на несколько частей и, наоборот, множество мелких файлов «склеивать» воедино.



Как видим, TMPGEnc позволяет изменять не только GOP-структуру MPEG-последовательности кадров, но и матрицу квантования (Quantize matrix)

Для решения первой задачи вызываем окно *MPEG Tools (File –> MPEG Tools)*, следуем на вкладку *Merge&Cut*. В поле *Type* выбираем тип нашего MPEG-файла, например *MPEG-2 Super VideoCD (VBR)*. Воспользовавшись кнопкой *Add*, находим нужный файл, затем выделяем его в списке и нажимаем *Edit*. В появившемся окне *Edit merge item* с помощью фигурных скобок отмечаем нужный фрагмент и жмем *OK*. Затем в поле *Output* указываем имя нового файла и нажимаем *Run*.

Для склеивания нескольких MPEG-файлов также используется вкладка *Merge&Cut*: с помощью кнопки *Add* добавляем в список требуемые файлы (впоследствии их можно легко перестроить в нужном порядке, перетаскивая с помощью мыши на соответствующее место), в поле *Output* указываем имя результирующего файла и нажимаем *Run*. Как видим, все просто и очень удобно!



«Почему бы их не назвать своими именами?» – фильм о вреде курения кодируется в SVCD с помощью TMPGEnc

ШАБЛОНЫ ДЛЯ ВИДЕОДИСКОВ В ПОПУЛЯРНЫХ ВИДЕОРЕДАКТОРАХ

Если шаблоны для создания DVD/VCD/SVCD в специализированных продуктах, предназначенных для MPEG-кодирования, годами шлифуются и оттачиваются, а посему позволяют получать быстрый и легкий доступ ко многим важным параметрам, то присутствие подобных возможностей в популярных видеоредакторах – это, скорее, бонус, нежели цель. Поэтому не будем слишком критичными к ним, а просто порадуемся, что они существуют.

Adobe Premiere 6.5

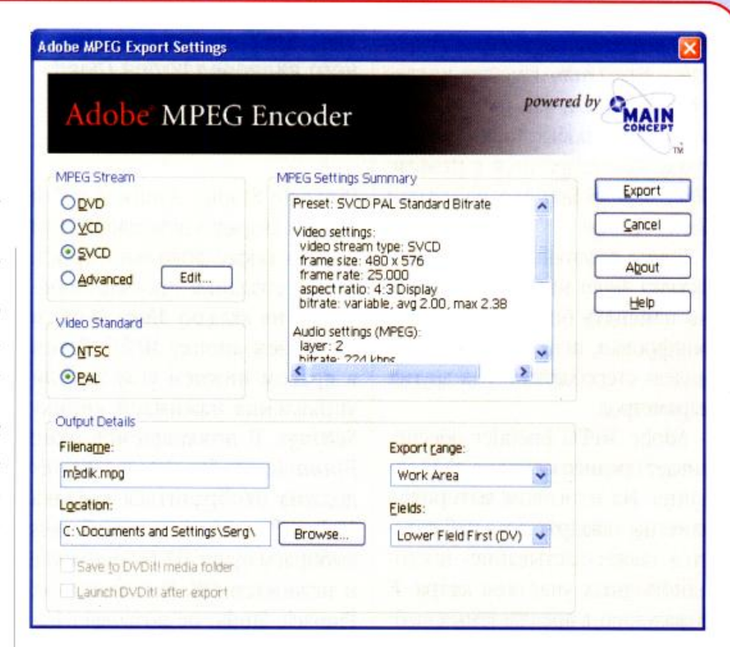
Web-сайт www.adobe.com

Новая версия – 6.5 – популярного видеоредактора Adobe Premiere наконец-то изначально, без чьих-либо «костылей» и «подпорок» в виде дополнительных плагинов от сторонних фирм, стала поддерживать процесс MPEG-кодирования, при этом обеспечив пользователя готовыми шаблонами для DVD, VCD и SVCD, причем, как и подобает доке в деле видеомонтажа, по самому высшему разряду.

Adobe Premiere 6.5 отныне включает многофункциональный модуль Adobe MPEG Encoder, снабженный шаблонами для создания VCD, SVCD и DVD

Для того чтобы готовый проект на монтажной линейке экспортировать, например, в SVCD, выполним следующую команду: *File –> Export Timeline –> Adobe MPEG Encoder*. В появившемся окне *Adobe MPEG Export Settings* в разделе *MPEG Stream* отмечаем кнопку *SVCD*. В *Video Standard* указываем тип видео – *PAL*. Далее в соответствующих полях задаем имя файла и путь к папке, где его необходимо разместить. После чего нажимаем кнопку *Export* и начинаем процесс кодирования.

Опытный пользователь сможет самостоятельно задавать многие параметры MPEG-кодирования. Для этого, выбрав нужный шаблон в разделе *MPEG Stream*, следует воспользоваться кнопкой *Edit*. В появившемся окне *Advanced MPEG Settings* доступно множество настроек. Здесь, как в медицине, принцип один – не навредить, и если чего-то не знаешь – лучше не трогать (ну разве что в качестве эксперимента).



На вкладке *Basics Settings* мы можем переопределить шаблон и тип видео, изменить битрейт, повлиять на качество материала. Обратите внимание на то, что если вы ошибетесь с выбором тех или иных значений для данного шаблона, то в разделе *MPEG Settings Summary* сразу появятся красные строки, начинающиеся словами «Warning!» или «Error:» и говорящие о том, какие из спецификаций стандарта были нарушены.

На вкладке *Video Settings* можно изменить тип битрейта, определить нужную GOP-структуру. При использовании шаблонов SVCD и

VCD значения параметров *Frame rate* и *Aspect ratio* изменять не следует. Впрочем, как уже отмечалось выше, любые ваши ошибки сразу же отобразятся в разделе *MPEG Settings Summary* на вкладке *Basics Settings*.

Богата различными опциями и вкладка *Audio Settings*. Здесь можно изменять битрейт, качество оцифровки, психоакустическую модель стереозвука и ряд других параметров.

Adobe MPEG Encoder обеспечивает среднее качество кодирования. На итоговом материале заметны «квадратики», наблюдается также «застывание» цветооднородных участков кадра. К сожалению, в предлагаемых шаблонах SVCD/VCD нет возможности выбора качества кодирования. Надеемся, что в последующих версиях пакета алгоритмы Adobe MPEG Encoder будут усовершенствованы.

Pinnacle Studio 8

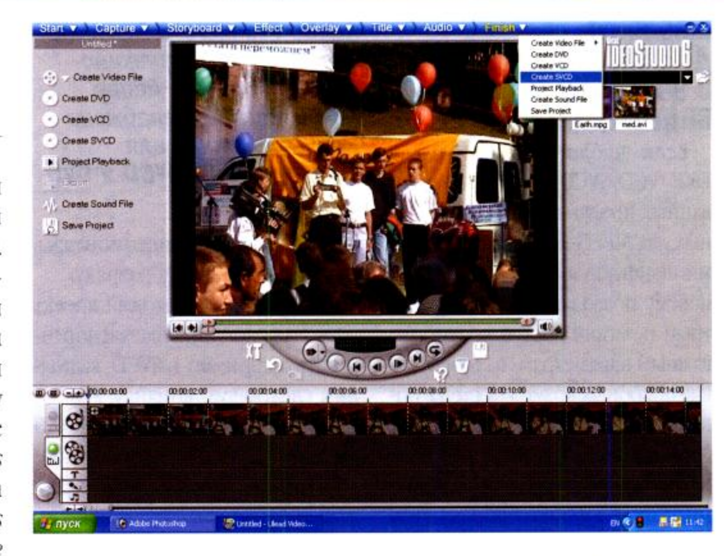
Web-сайт www.pinnaclesys.com

Конвертировать клипы в SVCD-совместимые видеофайлы позволяет и популярный пакет для домашнего видеомонтажа Pinnacle Studio, начиная с 7-й версии. Порядок действий в этом случае также довольно прост. После создания проекта переходим на вкладку *Make Movie* и нажимаем кнопку *MPEG*. Затем в правом нижнем углу панели управления нажимаем кнопку *Settings*. В появившемся окне *Pinnacle Studio Setup Options* должна отобразиться вкладка *Make MPEG File*. В списке *Presets* выбираем пункт *SVCD Compatible* и нажимаем *OK*. К сожалению, Pinnacle Studio не позволяет настраивать параметры кодировки. Итоговый файл получается довольно посредственного качества: видны «квадратики», заметны залипания одноцветных областей изображения. Плохо справляется встроенный кодировщик и с быстрыми сценами.

Ulead VideoStudio 6

Web-сайт www.ulead.com

DVD-, VCD- и SVCD-шаблоны имеются и в Ulead VideoStudio 6. Очередность действий в данном случае очевидна и проста: создав проект, в меню *Finish* выбираем *Create SVCD*, даем название файлу и нажимаем кнопку *Сохранить*. К сожалению, в шаблонах не предусмотрено никаких возможностей настройки MPEG-потока, они также не позволяют варьировать качество закодированного видео. И вообще, складывается такое впечатление, что встроенный алгоритм оптимизирован с точки зрения скорости как раз в ущерб качеству. Все артефакты, выявленные при создании SVCD с помощью Pinnacle Studio, характерны и для этого пакета, а иногда и в значительно большей степени.



Увы, SVCD-шаблон домашнего видеоредактора Ulead VideoStudio 6 слишком беден настройками

Запись VCD и SVCD

Для записи VCD и SVCD подходит любая программа, идущая в комплекте с приводом CD-R/RW и располагающая шаблонами для создания видеодисков. Рассмотрим этот процесс на примере Ahead Nero Burning Rom 5.5.

Запускаем утилиту и вызываем окно *Новый проект (Файл -> Создать)*. В списке в левой части окна выделяем пиктограмму *Super Video CD*. На вкладке *ISO* можно разрешить использование длинных имен файлов, на вкладке *Наклейка* – задать метку тома и при необходимости указать прочую служебную информацию. Далее последуем на вкладку *Запись* и отметим флажками нужные действия по прожигу диска (необходимость симуляции записи, финализации и т. д.). Затем щелкаем на кнопке *Новый* и из *Проводника Windows* в нижнюю часть окна проекта с помощью мыши переносим SVCD-файлы, созданные на предыдущих этапах. Nero Burning Rom 5.5 самостоятельно проверит их на соответствие указанным стандартам. Если программа не выдала никаких замечаний, то можно начинать запись диска. В противном случае необходимо будет заново перекодировать материал, иначе могут возникнуть проблемы при воспроизведении такого диска в бытовых DVD-проигрывателях. ■

НАШ СЛОВАРИК

GOP-структура (GOP – Group Of Pictures) – минимальный повторяемый набор в MPEG-последовательности, состоящий из I-, P- и B-изображений, который может быть декодирован независимо от других кадров в видеоряде. GOP-структура влияет на качество и скорость кодирования, а также на размер результирующего файла.

I-, P- и B-кадры. В MPEG-последовательности существуют следующие типы кадров: I (intra), P (predicted) и B (bidirectionally predicted). Первые из них являются опорными, по ним восстанавливаются все последующие изображения. Вторые содержат информацию об отличии текущей картинки от предыдущей, в них учитываются смещения отдельных ее фрагментов. И наконец, последние хранят отличия текущего изображения от предыдущего и последующего (типов I или P). Ясное дело, MPEG-последовательности не допускают покадрового редактирования изображений, поскольку внесение изменений в одно из них неизбежно повлечет за собой комплексный пересчет множества параметров во всей группе.

MPEG (Moving Pictures Experts Group) – специальный комитет по стандартизации методов кодирования цифрового видео, входящий в международную организацию ISO (International Standards Organization). Сегодня наиболее популярны следующие спецификации: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4. Диски VCD создаются на основе стандарта MPEG-1, а SVCD и DVD соответствуют спецификациям MPEG-2.

Матрица квантования. При MPEG-кодировании любой видеофрейм разбивается на элементарные блоки (обычно размером 8 × × 8 пикселов), к каждому из которых применяется дискретное косинусное преобразование (ДКП) для получения матрицы цвето-яркостных частотных коэффициентов, описывающих данный участок. Однако учитывая особенности зрительного восприятия, можно и далее уменьшать поток данных, пренебрегая целым рядом частот. Для этого проводят их квантование с заданными интервалами, значения которых и хранятся в *матрице квантования*. После квантования большинство ДКП-коэффициентов обнуляется.

Поля и деинтерлейсинг. Многие бытовые видеокамеры используют чересстрочный (Interlaced) принцип формирования изображения. Таким образом, кадр состоит из двух *полей* («полукадров»), одно из которых содержит четные строки изображения, другое – нечетные. При выводе такого видеоряда на экране телевизора с чересстрочной разверткой мы будем наблюдать четкую картинку. При выводе того же фрагмента на мониторе компьютера с прогрессивной (построчной) разверткой на границах объектов будет заметна «лесенка». Чтобы решить эту проблему, необходимо провести *деинтерлейсинг*, т. е. корректно совместить поля на одном кадре.





Сканеры hp:
простота использования и качество



hp scanjet 2300

Идеальное решение для домашних пользователей, которым требуется простой в эксплуатации и доступный по цене сканер, превращающий сканирование в быструю и простую операцию и позволяющий получать безупречные результаты при сканировании любых оригиналов: от фотографий до трёхмерных объектов.

- оптическое разрешение - 600 т/д, аппаратное разрешение — 600x1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- интерфейс: USB 2.0
- сканирование и копирование документов нажатием одной кнопки

hp scanjet 3500

Идеальное решение для домашнего пользования, если Вам требуется высокая эффективность, простота эксплуатации, надёжность, если Вы хотите всегда получать результаты фотографического качества и иметь возможность отправлять фотографии по электронной почте.

- оптическое разрешение - 1200 т/д, аппаратное разрешение - 1200x1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- предварительное сканирование оригинала A4 за 10 сек.
- интерфейс: USB 2.0

hp scanjet 4400/4470

Для творческих домашних пользователей, которым нужна надёжная, простая в эксплуатации технология, полностью оправдывающая вложенные в неё деньги.

- оптическое разрешение - 1200 т/д, аппаратное разрешение - 1200x1200 т/д
- глубина цвета - 48 бит
- модуль для сканирования слайдов (стандартно с hp scanjet 4400, опционально с hp scanjet 4470)
- интерфейсы: USB и параллельный



ЧТОБЫ КУПИТЬ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ЛЮБОМУ ИЗ ДЕЛОВЫХ ПАРТНЕРОВ HP ИЛИ ЗВОНИТЕ

Партнеры hp: ERC: (044) 230-3474; Квазар-Микро: (044) 239-9988, (0572) 14-2922, (0322) 97-1321, (0482) 34-4007, (0612) 13-7475, (0542) 21-0873, (0362) 22-1408; DataLux: (044) 249-6303; NIS: (044) 224-4033; ProNet: (044) 295-1617; B.M.: (044) 290-0910; Диавест: (044) 440-9077; МКС: (044) 416-1181, (0572) 149-520, (0622) 929-303, (0642) 501-402, (0629) 337-589; МУК: (044) 490-5171; Навигатор: (044) 241-9494; Нафком: (044) 224-1565; Юнитрейд: (044) 461-9461; K-Trade: (044) 252-9222; Everest: (044) 490-9306; ИНКОМ: (044) 209-0030; MTI: (044) 254-4880; АМИ: (062) 334-2222; Техника: (062) 385-8250; Интервест: (062) 381-0272; НЕП: (062) 334-0068; Спецвузавтоматика (0572) 191-505, (0612) 133-443, (0562) 478-919, (0642) 540-388; Н-БИС: (048) 777-7070; ТиД: (0482) 346-723; Техника для бизнеса: (0322) 740-300; Рома: (0612) 13-0757; CAN: (0562) 37-2472.

Авторизованные сервисные центры hp: BMS Ltd: (044) 564-9088, 572-2990; DataLux: (044) 488-2765; ERC: (044) 230-3484; S&T Soft-Tronik: (044) 238-6388, 238-6390.

Авторизованный поставщик сервисных запчастей: VD MAIS (044) 227-1389, 227-4249.

Сервисные центры компании ERC: информация доступна: www.hp.ua, www.erc.kiev.ua либо по тел.: (044) 490-3520, ERC: (044) 230-3484.

Телефонная линия технической поддержки hp: (044) 490-3520; web site: www.hp.ua

Караоке на компьютере

Сергей Галушка, Алексей Селезнев

Популярность караоке на ПК в нашем отечестве неуклонно растет. Всплески интереса к нему приходятся на всенародные праздники, такие, как Новый год, День независимости, Восьмое марта и прочие, когда потоки веселья и радости, подогретые крепкими напитками, пробуждают к жизни дремлющие в нас вокальные способности и таланты.

Весь караоке-контент в русскоязычной части Сети создается трудом энтузиастов, а оплотом караоке-мейкерства является портал Karaoke.Ru, объединяющий сегодня четыре проекта на русском, украинском, английском и литовском языках (соответственно, *www. karaoke.ru*, *www.ukraine.karaoke.ru*, *www. karaokegalaxy.com* и *lt.karaoke. ru*). Народную любовь эти сайты заслужили еще и тем, что все сервисы на них бесплатные. Здесь вы можете загрузить необходимое ПО и документацию к нему; оперативно получить любые консультации в чате или на форуме; быстро найти любимую композицию, используя удобную систему поиска по названию, исполнителю или тексту; посетить раздел Top 20, содержащий ссылки на наиболее часто загружаемые песни; поздравить своих друзей или знакомых с помощью музыкальных открыток; ну и, наконец, неплохо развлечься, сыграв в режиме on-line в игру «Угадай мелодию!», «Без рояля» или «Музыкальные пазлы».

Проекты регулярно обновляются, о чем свидетельствует систематичность новостных рассылок: информация о добавлении новых композиций приходит от одного до трех раз в неделю. По сути, каждый из нас может пополнить коллекцию караоке-файлов, прислав собственный шедевр по адресу *new-kar@karaoke.ru*, однако при этом композиция должна удовлетворять определенным требованиям, описанным на сайте *www.karaoke.ru*.

Загрузить сразу все KAR-файлы с сервера в один прием нельзя, зато возможно накапливать их поодиночке либо собирать в «корзину» по 20 штук и затем получить архив с ними по e-mail (либо загрузить по указанной ссылке). Однако эффективнее всего скачивать такие файлы с помощью пакета RussianKaraoke Office (*см. на диске*), краткое описание которого вы найдете ниже.

Кроме того, упомянутые сайты позволяют исполнять караоке в режиме on-line, для этого достаточно щелкнуть мышкой на названии песни, и откроется новое окно броузера с интерактивным плеером, при этом загружать с сервера ничего не нужно, поскольку воспроизведение осуществляется с помощью JavaScript.

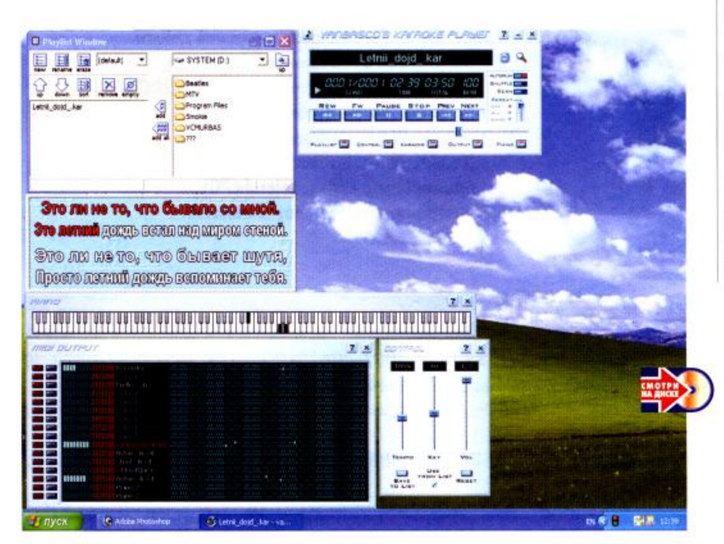


Karaoke Galaxy Player поддерживает работу с плей-листами, дополнительные скины к плееру можно найти на сайте www.karaoke.ru

ПРОИГРЫВАНИЕ КАРАОКЕ-ФАЙЛОВ

Для воспроизведения караоке на компьютере сегодня чаще всего используют один из следующих плееров: vanBasco Karplayer, старый добрый RealOrche и Karaoke Galaxy Player (или проще GalaKar).

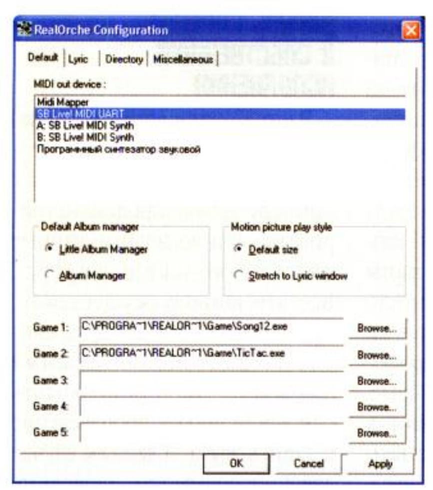
VanBasco Karplayer (*см. на диске*) доступен для загрузки на сайте разработчиков – *www.vanbasco.com*. Главным достоинством данной программы является ее абсолютная бесплатность, при этом она не содержит навязчивой рекламы. Плеер обладает практически всеми необходимыми функциями для воспроизведения караоке-файлов. Он обеспечивает полный контроль над выводом текста: позволяет изменять размер шрифта, фоновые рисунки, способ отображения строк, кроме того, вы можете под себя настраивать тональность, темп и громкость звучания композиции. К плюсам плеера также относятся возможность включения/выключения отдельных инструментов в караоке-файле, вывод по желанию нотной записи треков, что может быть полезным для тех, кто любит аккомпанировать и писать вариации. vanBasco Karplayer позволяет составлять списки воспроизведения файлов (плей-листы), причем в них может храниться информация не только о последовательности воспроизведения файлов, но и об измененных параметрах звучания (темп, тональность, громкость и т. д.)



Основным достоинством vanBasco Karplayer является его абсолютная бесплатность, при этом плеер обладает всеми необходимыми функциями для воспроизведения караоке-файлов

RealOrche, продукт Creative, сегодня, увы, официально не поддерживается, однако его последнюю версию 1.42 sh все еще можно найти в Сети, например по адресу *www.starvideoke.kit. net/downloads/packs.htm*. Более подробную информацию об этом плеере читайте в статье «Караоке на... домашнем ПК» («Домашний ПК», № 11, 1999, itc.ua/453).

Ну и наконец, GalaKar (*см. на диске*), разработан создателями проекта Karaoke.Ru. Продукт является условно-бесплатным, регистрация стоит $20, но для русско-



Поменять синтезатор в RealOrche, равно как и в любом другом плеере, достаточно просто

язычной части Internet данная процедура бесплатна. Для этого необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на плеере и из контекстного меню выбрать пункт *Show preferences;* далее, в окне *GALAKAR player properties* перейти на вкладку *MIDI*, нажать кнопку *Register now* и в появившемся окне ввести заглавными буквами фразу «КАРАОКЕ ПО-РУССКИ». После ввода регистрационного кода потребуется перезагрузить проигрыватель. Плеер также поддерживает все основные функции, работает с плей-листами, способен менять скины. Наборы обложек и фоновых картинок легко найти на сайте *www.karaoke.ru*. Единственным неудобством является отсутствие регулировки громкости звука непосредственно из плеера.

ОСНОВЫ КАЧЕСТВЕННОГО ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ КАРАОКЕ НА ПК

Часто можно слышать разговоры о том, что караоке на ПК имеет очень низкое качество. Однако это далеко не так, и чтобы убедиться, давайте немного окунемся в теорию. Итак, караоке-файлы построены на основе общепринятого стандарта MIDI (Musical Instrument Digital Interface), т. е. по сути дела в этих файлах записаны ноты и указаны инструменты, которыми они должны воспроизводиться. Таким образом, качество проигрывания караоке-файлов полностью зависит от звуковой карты, а вернее – ее MIDI-синтезатора. Лучший MIDI-синтез обеспечивают звуковые карты с табличным (wave-table) синтезом. Таблица представляет собой набор звуков реальных инструментов. Таким образом, синтезатор, получая из MIDI-файла ноту и номер инструмента, воспроизводит звук (сэмпл), прошитый в таблице. Качество такого синтеза зависит от размеров отдельных сэмплов, их количества для каждого инструмента и «исполнительского мастерства» реального инструмента, использованного при записи.

Звуковые карты могут содержать встроенную таблицу звуков или поддерживать внешнюю. Например, карты фирмы Yamaha включают встроенную таблицу звуков размером всего 4 MB, однако, используя фирменные алгоритмы синтеза, разработчики добились отличного качества звучания. К сожалению, изменить встроенную таблицу звуков невозможно.

Карты с внешней таблицей сэмплов позволяют загружать наборы звуков любого размера, их можно менять, подбирая наиболее приятное звучание караоке-файла. Современные карты поддерживают один из двух наиболее распространенных форматов – *SoundFont* (файлы имеют расширение **.sf2*) или *DownloadableSound* (расширение **.dls*), причем возможности обоих стандартов в целом схожи. Со звуковыми картами обычно поставляются таблицы звуков размером в 2–8 MB, что, в общем-то, достаточно для вполне приемлемого воспроизведения.

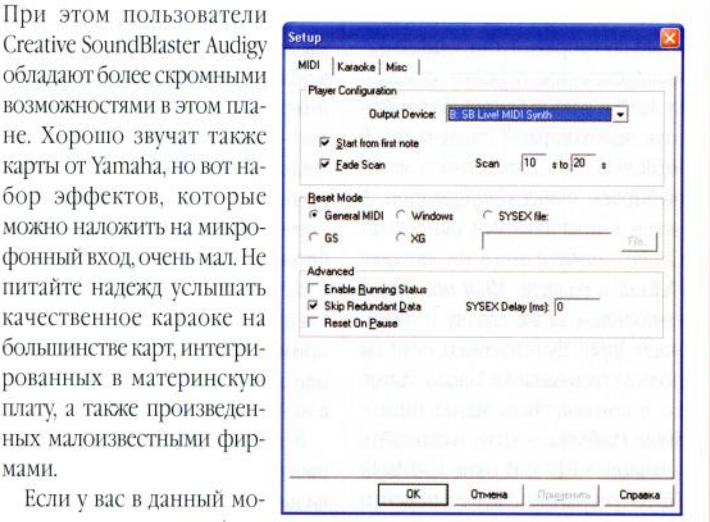
Наиболее удачный и доступный на сегодня вариант – это карты от Creative: SoundBlaster Live! (OEM-вариант стоит порядка $25) и Audigy. Оптимальным выбором является Creative SoundBlaster Live! 5.1, которая поддерживает стандарт *SoundFont*, имеет качественный микрофонный вход, позволяет накладывать на голос и музыку эффекты реверберации и хоруса без использования ресурсов центрального процессора. При этом пользователи Creative SoundBlaster Audigy обладают более скромными возможностями в этом плане. Хорошо звучат также карты от Yamaha, но вот набор эффектов, которые можно наложить на микрофонный вход, очень мал. Не питайте надежд услышать качественное караоке на большинстве карт, интегрированных в материнскую плату, а также произведенных малоизвестными фирмами.

Если у вас в данный момент нет средств и/или желания менять звуковую карту, то можно установить программный синтезатор. Но при этом возникает некоторая временная задержка, ведь на программный синтез тратится время и ресурсы процессора. Поэтому при воспроизведении слова будут опережать звук. Хотя в ряде плееров, например GalaKar, есть возможность корректировки временной задержки для программных синтезаторов.

Очень часто пользователи жалуются, что звук в некоторых композициях явно не похож на оригинал. Ничего удивительного в этом нет: оригинальные композиции создаются на профессиональных сэмплерах и синтезаторах, во много раз превосходящих компьютерные как по качеству, так и по цене. Поэтому для большинства инструментов подыскиваются более или менее близкие аналоги из стандартного банка, который ограничен всего 127 инструментами и 40 ударными.

Также существует некоторая путаница в связи с существованием нескольких наборов MIDI-инструментов. Эталоном является набор звуков General MIDI (GM). Но кроме него есть и другие – зачастую более богатые по возможностям наборы инструментов. Это самый распространенный в среде непрофессионалов формат XG от Yamaha и менее знаменитый GS от Roland. Если взять файл в одном стандарте и воспроизвести на карте, поддерживающей другой, то возможна ситуация, что вместо барабанов будут слышны шлепки, вместо духовых – струнные и т. д. Именно поэтому в караоке-плеерах предусмотрена возможность менять синтезатор без перезагрузки компьютера. Наиболее оптимальным вариантом для домашнего ПК является комбинация звуковой карты, поддерживающей GM (например, Creative SB Live! 5.1) и программного синтезатора Yamaha S-YXG100. Однако переключение между MIDI-синтезаторами при воспроизведении того или иного караоке-файла может изрядно подпортить настроение. Авторы проекта Karaoke.Ru стараются приводить все файлы караоке к стандарту GM, хотя при этом иногда теряется качество, зато обеспечивается высокая совместимость композиций независимо от звуковой карты.

Практически все плееры позволяют устанавливать конкретный



В окне Setup на вкладке MIDI плеер vanBasco Karplayer позволяет не только поменять синтезатор, но и загрузить другой банк сэмплов



Старый добрый RealOrche, давно оставленный «родителями» на произвол судьбы, содержит немало ошибок, омрачающих работу с ним



Обратите внимание, как тонко в караоке-плеере vanBasco удается настроить под себя режим отображения текста на экране ПК

MIDI-синтезатор. Для этого в vanBasco Karaoke Player необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на плеере и из контекстного меню выбрать пункт *Setup*. В появившемся окне перейти на вкладку *MIDI* и в поле *Output device* указать необходимый синтезатор. В RealOrche из контекстного меню выбираем пункт *Configuration*. А затем в появившемся окне *RealOrche Configuration* на вкладке *Default* в разделе *MIDI out device* выполняем ту же задачу и нажимаем *Apply*. Ну и наконец, если вы пользуетесь Karaoke Galaxy Player, то в контекстном меню ищите *Show Preferences* (или нажимайте клавишу <F1>). В окне *GALAKAR player properties* следует перейти на вкладку *MIDI* и в поле *MIDI output port* указать нужный синтезатор, подтвердив свой выбор нажатием кнопки *OK*. Примерно такую же процедуру можно сделать и в любом другом караоке-плеере. В случае необходимости точно так же задают и программный синтезатор.

ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И ИХ УСТРАНЕНИЕ

Иногда при воспроизведении караоке-файла в соответствующем плеере не слышно звука, хотя WAV-файлы, а также диски Audio CD проигрываются в системе без проблем. Чаще всего устранить эту проблему помогают следующие действия.

Во-первых, проверьте, правильно ли установлены драйверы звуковой карты. Для этого в *Панели управления* щелкните на пиктограмме *Система*, перейдите на вкладку *Устройства* и проверьте, нет ли в разделе *Звуковые, видео и игровые устройства* пунктов, помеченных восклицательными знаками. Просмотрите также *Свойства* каждого из представленных здесь устройств, загляните на вкладку *Ресурсы* – возможные конфликты должны быть описаны в *Списке конфликтующих устройств*. При выявлении неполадок потребуется переустановить драйверы аудиокарты, а возможно, и прочих устройств.

Во-вторых, дважды щелкните мышью на регуляторе громкости в области *System Tray* (или выполните команду *Пуск –> Программы –> Стандартные –> Развлечения –> Регулятор громкости*) и убедитесь, что в появившемся окне *Play Control* не установлен флажок *Выкл* в секции *MIDI* (если у вас в системе используется другая программа микширования, например Audiorack, Cowon Jet Audio или аналогичные, то произведите в ней такие же действия).

В-третьих, иногда молчание караоке-плеера объясняется неправильным выбором банка сэмплов MIDI. В этом случае вам необходимо обратиться к документации вашей звуковой карты и проверить, загружена ли таблица звуков.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МИКРОФОНА

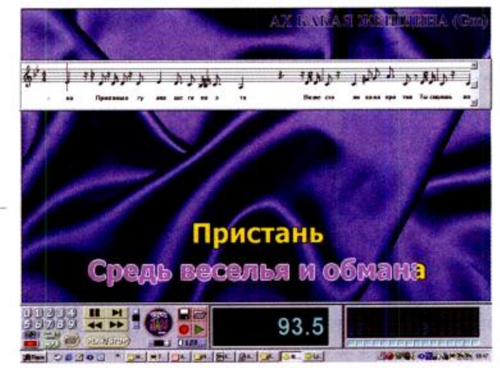
Удовольствие от караоке будет мизерным, если вас не услышат любимые соседи. Для этого достаточно подключить микрофон к звуковой карте и в микшере включить соответствующий вход. Микрофоны можно разделить на два типа – динамические и электретные. Динамические микрофоны имеют низкую амплитуду выходного сигнала, что требует наличия усилителя на входе звуковой карты (почти все современные карты оборудованы десятикратным усилителем – на 20 дБ). Звук, получаемый с помощью таких микрофонов, обычно более естественный, менее искаженный. В электретных микрофонах имеется собственный усилитель, который запитывается через специальный контакт на штекере микрофона или через отдельный источник питания (обычно одна или несколько батареек типа АА или AAA), за счет чего сигнал на выходе микрофона получается гораздо более сильным, и встроенный в звуковую карту усилитель не требуется. Идеальным вариантом для дома является радиомикрофон. Сейчас в продаже появилось большое количество радиомикрофонов, в том числе и наборы из двух радиомикрофонов с одной общей базой. Стоит такой набор от 150 гривен для микрофонов без кварцевой стабилизации частоты и от 300 гривен с таковой. Последние отличаются более низким уровнем шумов, меньшей капризностью по отношению к источнику питания, большей устойчивостью к радиопомехам.

В Windows в окне Свойства микшера не забудьте отобразить регулировки тех устройств, с которыми необходимо работать при записи или воспроизведении караоке

ЗАПИСЬ КАРАОКЕ В СОБСТВЕННОМ ИСПОЛНЕНИИ

Часто у пользователя возникает желание записать собственное пение под караоке, чтобы, к примеру, заочно продемонстрировать свои вокальные данные жюри какого-нибудь конкурса. Все это вполне осуществимо, если ваша звуковая карта способна работать в режиме *fullduplex* – то есть проводить одновременно воспроизведение и запись звука. В данном случае лучше использовать проводные микрофоны, так как радиомикрофоны сильно шумят. Кроме того, не забудьте указать системе, что вы желаете вести запись с микрофона. Для этого следует выполнить команду *Пуск –> Программы –> Стандартные –> Развлечения –> Регулятор громкости*. В появившемся окне *Play Control* выполнить *Параметры –> Свойства* и в разделе *Настройка громкости* выбрать *Запись*. Далее, в списке *Отображать регуляторы громкости* отметить *Microphone, MIDI* и нажать OK. Затем в окне *Record Control* в разделе *Microphone* установить флажок *Выбрать*, а в окне *Дополнительные параметры* (вызывается нажатием кнопки *Прочие*) при необходимости включить усиление сигнала, отметив опцию *1 Mic Boost (+20dB)*.

Ну и наконец, для записи звука вам понадобится специальная программа, заметим, что стандартный фонограф Windows для этой цели не годится. Лучше всего использовать в этом случае полноценный аудиоредактор, например Steinberg WaveLab, Cool Edit Pro, Cubase VST, CakeWalk Pro Audio, SoundForge.

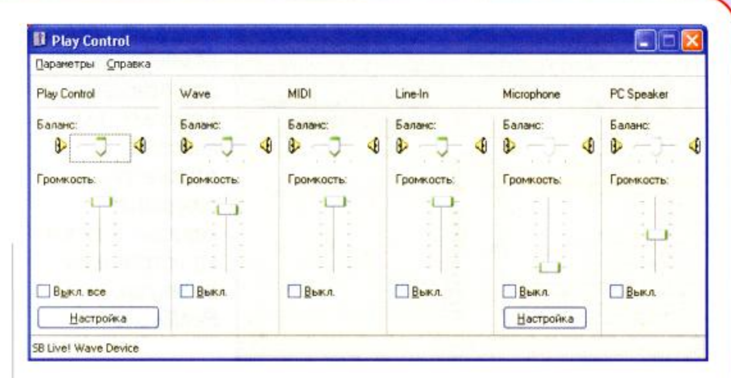


С помощью VocalJam можно контролировать, насколько точно вы взяли ту или иную ноту во время пения

Последний пакет, пожалуй, наиболее удобен, поскольку в SoundForge, начиная с версии 5.0, существует режим *Remote*, в котором пульт управления записью отображается поверх всех окон. Другими словами, настроив караоке, вам не нужно будет судорожно переключаться между окнами, чтобы начать запись. Не забывайте также, что в отличие от KAR-файла, композиция с вашим голосом будет записана в WAV-файл, который займет значительно больше места на диске. Полученный файл нужно обработать в редакторе, удалить лишние фрагменты в начале и в конце, нормализовать громкость, а при необходимости и почистить запись или наложить требуемые эффекты.

Если вы серьезно взялись за развитие своих вокальных данных, то в этом деле вам, несомненно, поможет программа VocalJam (www.vocaljam.narod.ru). С ее помощью вы сможете контролировать себя во время пения на предмет точности взятия той или иной ноты и соответствия темпа. Сравнивая заранее записанную образцовую вокальную партию с вашим пением, VocalJam будет высвечивать набранные вами баллы. Программа работает с 16 каналами MIDI, поддерживает форматы файлов *.mid, *.kar, *.st3, *.wav, *.mp3, *.avi, свой собственный *.svd и другие.

При записи или воспроизведении караоке лишний раз убедитесь, что в окне PlayControl в разделе MIDI не установлен флажок Выключить



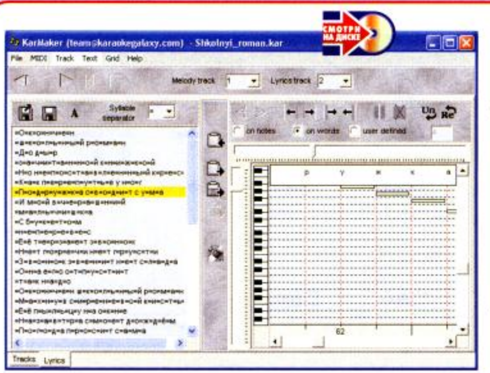
КАК СОЗДАТЬ КАРАОКЕ-ФАЙЛ?

Как уже отмечалось выше, композиции караоке для ПК создаются из MIDI-файлов, где хранятся сообщения, стандартные для многих электромузыкальных устройств. В MIDI-файле имеются треки, содержащие специальные наборы команд, которые описывают нотные партитуры, громкость звучания, различные эффекты и т. д. Каждому треку ставится в соответствие один из 127 доступных инструментов General MIDI, плюс один или несколько треков содержат ударные инструменты. Караоке-файл, в отличие от MIDI-файла, включает дополнительный трек, в котором размещаются слова песни, синхронизированные с мелодией по определенным правилам. По умолчанию для вокальной партии используется нулевой трек, а для мелодии – первый.

Для создания караоке-файлов чаще всего применяют встроенный редактор RealOrche (работа с которым подробно описана в статье «Караоке на... домашнем ПК») либо программу *KarMaker (см. на диске)*, предлагаемую на сайте *www.karaoke.ru*. Кстати, приложив немного усилий на знакомство с последней и оценив ее удобство, о встроенном редакторе RealOrche вы забудете навсегда. Давайте же вкратце рассмотрим работу с *KarMaker*.

Но прежде всего, перед созданием KAR-файла необходимо убедиться, что соответствующий MIDI-файл имеет стандарт MIDI1. Конвертировать файлы формата MIDI0 в MIDI1 может практически любой MIDI-редактор, например Cakewalk Audio Pro. С этой же задачей справится и утилита *WAVMaker* (*www.polyhedric.com*), представленная на нашем диске.

Далее, запускаем программу KarMaker и открываем MIDI-файл (*File –> Open File*), на основе которого будет создаваться караоке. Затем заполняем данные о компо-



Потратив совсем немного усилий для освоения KarMaker, вы навсегда откажетесь от создания караоке-файлов во встроенном редакторе RealOrche

зиторе, авторе слов, создателях MIDI-файла, трека с мелодией и караоке-файла. Теперь переходим на вкладку *Lyrics* (ярлыки располагаются слева внизу) и из текстового файла (*Text –> Load text from file*) или через буфер обмена загружаем слова песни и разбиваем их на слоги. Лучше всего в качестве разделительного символа выбрать знак равенства «=», так как он не встречается в тексте песен. Каждый пробел также рассматривается программой как символ разделения, поэтому для того чтобы предлоги без гласных не нарушали послоговую разбивку, используйте вместо знака пробела символ подчеркивания между предлогом и следующим словом (например, «В_том са=ду где мы с_ва=ми встре=ти=лись»).

Теперь можно текст перенести в трек MIDI-файла (*Text –> Load text to track*). При этом автоматически будет создана сетка (*Grid*) для совмещения слов и нот в мелодии. Так, в окне справа (с изображением клавиатуры) вы обнаружите, что в начале звучания каждой ноты появилась пунктирная линия сетки красного цвета, показывающая позицию, в которую вставляется нужный слог. Однако очень редко разбивки текста на слоги и мелодического трека по нотам совпадают. Поэтому необходимо запустить воспроизведение файла и проследить за соответствием слов мелодии. При необходимости линии сетки можно убирать или добавлять. Чтобы убрать лишнюю линию разбивки (например, когда одному слогу соответствует две или более нот), следует вначале щелкнуть мышкой перед удаляемой линией и задать команду *Grid –> Select as start*, затем щелкнуть за данной линией и выполнить *Grid –> Select as end*. При этом вы увидите, как выделится участок, на котором будут удалены линии разбивки. После этого остается выбрать команду *Grid –> Delete grid in selected region*. Чтобы добавить линию разбивки, достаточно щелкнуть мышкой в нужной позиции и выполнить *Grid –> Add grid line*. При данных операциях удобно пользоваться панелью инструментов, расположенной сверху над окном. Заметим, что после каждого изменения в разбивке текста или сетки необходимо задать команду *Text –> Load text to track*. По окончании работы не забудьте сохранить готовый караоке-файл.

Обратите внимание, что если вы желаете создать новый KAR-файл, то вам необходимо обязательно выйти из программы и запустить ее заново, при открытии очередного MIDI-файла старый просто заменяется новым, а разбивка и расстановка слогов сохраняются. Зато это удобно в тех случаях, когда необходимо оперативно подредактировать MIDI-файл.

Если же вам понадобится с помощью KarMaker подправить существующий караоке-файл, то также загрузите его в программу, в окне открытия файлов указав тип *Karaoke files (*.kar)*. Затем перейдите на вкладку *Lyrics* в окно разбивки и на панели инструментов включите опцию *on words*. После этого в меню *Text* выберите команду *Load lyrics from track to memo* и далее следуйте инструкциям, описанным выше.

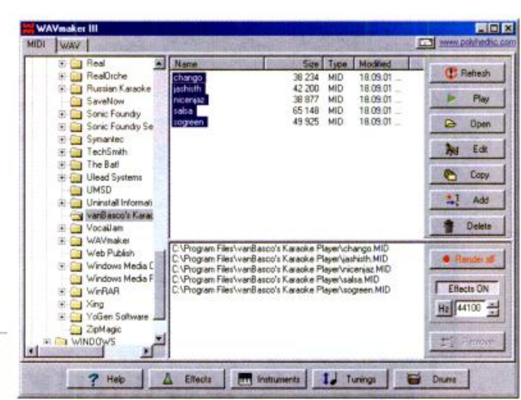
ФАЙЛЫ НА ЭКСПОРТ

Как уже отмечалось, KAR-формат – это по сути MIDI-формат, где на нулевой дорожке расположен текст песни. Таким образом, если мы присвоим файлу *.kar расширение *.mid, то получим обычный MIDI-файл. Правда, некоторые KAR-файлы иногда содержат неправильную информацию в заголовке, а посему простое переименование приведет к тому, что такой MIDI-файл не смогут открыть ряд MIDI-редакторов, в том числе и CakeWalk Pro Audio. Для решения этой проблемы сайт *www.karaoke.ru* предлагает программу Valkar, работающую в режиме командной строки и корректно конвертирующую в MIDI-стандарт необходимые KAR-файлы.

Преобразовать MIDI-файл в WAV довольно просто. Для этого в первую очередь необходимо определиться, с помощью какого синтезатора вы будете воспроизводить MIDI: либо через банки звуков, прошитые в вашей звуковой карте, либо путем программного синтеза. Второй способ предпочтительнее, если вы имеете дело со старой звуковой картой. Перед началом конвертирования желательно прослушать все доступные варианты и самостоятельно определить лучший. Далее, в окне *Record Control* (о том, как его вызвать, читайте информацию выше) не забудьте в разделе MIDI установить флажок *Выбрать*. После чего воспользоваться любым звуковым редактором (учитывая режим *Remote*, мы рекомендуем *Sound Forge*), инициировать запись, а затем начать воспроизведение соответствующего MIDI-файла в доступном плеере. Кроме того, для конвертирования MIDI-to-WAV существует множество утилит, например WAVMaker, VocalJam или Audio Compositor v. 4.4 (*home.att.net/~audiocompositor*).

Утилита WAVmaker не только позволит привести файлы стандарта MIDI0 в MIDI1, но и конвертировать их в формат WAVE





RUSSIANKARAOKE OFFICE 2.1

Естественно, после нескольких недель работы с сайтами, упомянутыми в начале статьи, у вас накопится определенное количество караоке-файлов, и станет все труднее искать нужные композиции, захочется иметь каталог песен, удобную систему поиска. Вот тут-то и выручит пакет RussianKaraoke Office (*см. на диске*). Он включает в себя удобные средства загрузки файлов с портала Karaoke.Ru; плеер GalaKar; развитую систему поиска (по каталогу, авторам песни, словам в названии и тексте, дате появления композиции на сайте и дате загрузки с сервера на ваш компьютер); утилиту синхронизации загруженных файлов, например на рабочем и домашнем компьютере; программу для создания каталога имеющихся у вас песен в формате Microsoft Word, а также программу быстрого запуска караоке-файлов по номеру песни в каталоге.

Кроме того, пакет позволяет запоминать параметры воспроизведения файлов. То есть если вы во время проигрывания караоке-файла поменяете тональность или темп, то при повторном воспроизведении эти параметры будут восстановлены. Для этого вам надо нажать на кнопку *Личные настройки* и создать профайл пользователя, причем пользователей может быть сколько угодно. Также в скором будущем авторы обещают сделать экспорт этих настроек, так что легко будет записать их на дискетку и пойти к другу, у которого тоже стоит этот пакет программ, и петь любимые песни с вашими настройками. Недостатком пакета является то, что в базу данных можно добавить только караоке-файлы из портала Karaoke.Ru.

Ну что ж, приведенных в данном материале сведений вполне достаточно, чтобы основательно подготовиться к встрече Нового года, ведь какой же праздник без хорошей песни! ■


WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО
ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА
ТРИ СТАТЬИ, КОТОРЫЕ ВЫ ДОЛЖНЫ ПРОЧИТАТЬ
ЛУЧШИЕ ДОМАШНИЕ КИНОТЕАТРЫ
Мы протестировали широкоэкранные телевизоры, комплекты «все в одной коробке» и наборы колонок окружающего звучания
ПЕРВЫЕ ТЕСТЫ
Запись DVD становится дешевле
Руководство покупателя
ПЛЮС! РЕКОМЕНДАЦИИ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ
СУПЕРТЕСТ
ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО: CD-ПЛЕЕРЫ
Самые талантливые исполнители за такую цену
ГРУППОВОЙ ТЕСТ
ПОРТАТИВНЫЕ УСТРОЙСТВА
Выбирайте подарки
ДЕКАБРЬ 2002 – ЯНВАРЬ 2003
www.whathifi.com.ua
ДЕКАБРЬ 2002 – ЯНВАРЬ 2003 ::: СУПЕРТЕСТЫ: CD-ПЛЕЕРЫ И КОМПЛЕКТЫ САБВУФЕР + САТЕЛЛИТЫ
10
ЛУЧШИЙ СПУТНИК
ПОКУПАТЕЛЯ HI-FI
И ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Я приобрел принтер с интерфейсом USB и подключил его к разъему USB-концентратора на мониторе. После этого Windows XP зависает при загрузке, но как только я отключаю принтер, процесс корректно продолжается. В чем проблема?

Виктор

Мы тоже сталкивались с подобного рода сложностями, проявляющимися как при загрузке системы, так и в момент подключения нового устройства к USB. Очевидно, их источником является либо некорректно работающий USB-хаб в мониторе, либо неправильно настроенная система его регулировки. Вообще-то, большинство мониторов с дополнительным интерфейсом USB позволяют управлять параметрами изображения из оболочки Windows с помощью специальной утилиты. Пользователи же об этом иногда забывают и просто подключают дисплей к USB, не устанавливая ПО. Вероятно, сбои в работе Windows возникают именно из-за этого. Если установка утилиты не дала желаемого результата, придется изменить схему подключения периферийных устройств USB (например, подсоединить принтер к разъему на материнской плате), а в самом тяжелом случае – отказаться от использования мониторного хаба. ■

После установки Windows XP появились проблемы с автоматическим выключением компьютера. Система отказывается это делать, выводя традиционный финальный экран для ручного выключения (надпись «Теперь питание компьютера можно отключить» на черном фоне), хотя в Windows 98 все было в порядке. Что мне делать?

Дмитрий Сердюк

Системы семейства Windows 9x (Windows 95/98/Me) выполняли операцию выключения питания при подаче соответствующей команды всегда, по принципу «либо компьютер выключится, либо просто ничего не произойдет». Windows XP управляет всеми функциями, связанными с питанием ПК, посредством обращения к стандартным вызовам ACPI (Advanced Configuration and Power Interface). Эта технология должна поддерживаться как аппаратно, так и на уровне BIOS системной платы. Если Windows XP не обнаруживает поддержки ACPI при инсталляции, все функции управления питанием просто отключаются, что и произошло в вашем случае.

Откройте окно менеджера устройств и проверьте, какой «драйвер» Windows использует для устройства «компьютер». Если он называется *Стандартный ПК (Standard PC)* – то при установке система не определила наличия поддержки ACPI. Возможно, она выключена в BIOS, в противном же случае можно предположить, что BIOS вашей платы не полностью совместим с ACPI, и попытаться его обновить.

Иногда даже при отсутствии ACPI получить доступ к функциям управления питанием может помочь включение флажка *Разрешить поддержку APM (Enable Advanced Power Management Support)* на закладке *APM* в апплете *Управление питанием (Power Options Properties)*, который находится в *Панели управления*. ■

Можно ли восстановить случайно удаленные данные на дискете 1,44". Какие программы позволяют это сделать?

Игорь

Не далее как в предыдущем номере мы опубликовали целую статью, посвященную ПО для восстановления данных. Вы можете ознакомиться с ней в печатном варианте или на сайте ITC Online по адресу *itc.ua/11519*. Воспользуйтесь теми программами, в описании которых явно упомянуто, что они работают с дискетами, например PC Inspector FileRecovery 3.0. Вообще-то, современные утилиты такого рода могут восстанавливать информацию порой с самых экзотических носителей, в частности USB flash-дисков, так что с дискетами у них скорее всего проблем не будет. Можно прибегнуть и к старым, проверенным средствам, скажем, апплету UnErase из пакета Norton Utilities. Единственная универсальная рекомендация: не пытайтесь ничего записать на дискету после того, как обнаружите, что ошибочно стерли данные. ■

Поменял видеокарту на чипсете GeForce2 MX200 на ATI Radeon 9000. Теперь в разрешениях 800 × × 600 и ниже (в играх) справа на экране видна черная полоса, а в режиме 1024 × 768 такого нет. Как решить эту проблему?

По всей видимости, серьезных неполадок в системе нет, а «виноват» в происходящем монитор, но не потому, что он работает плохо, а потому, что «слишком умный». Современные дисплеи запоминают настройки для каждого используемого видеорежима, автоматически применяя соответствующие наборы параметров при переходе к новому разрешению. Но после замены видеоадаптера монитор не может распознать впервые установленный режим (даже если он уже применялся с предыдущей видеокартой) и поэтому нуждается в настройке. В вашем случае нужно запустить игру и отрегулировать положение и размер картинки средствами монитора, который после этого «запомнит» новый режим и в дальнейшем будет показывать правильно. ■

У меня установлен модуль памяти Samsung PC2700 (333 MHz). Материнская плата определяет тип памяти правильно, но в ОС постоянно происходят аварийные закрытия приложений. Если установить в BIOS значение 2 × 133 MHz, ошибки сразу исчезают. Означает ли это, что мой модуль бракованный?

Не обязательно. Причиной проблем могут быть неправильно установленные в BIOS тайминги памяти. В таком случае модуль будет работать со сбоями, даже если тактовая частота шины памяти соответствует паспортной, как в вашем случае. При загрузке ПК зайдите в меню установок BIOS, откройте раздел *Advanced Settings* и посмотрите на значение параметра *CAS Latency*. Попробуйте увеличить время отклика, поставив, например, значение 2,5 вместо 2. Еще лучше выбрать опцию *By SPD*, тогда модуль памяти сам сообщит системе значения, на работу с которыми он рассчитан. Если не помогает и это – память, вероятно, неисправна или не может реально работать на частоте 333 MHz, т. е. является неправильно маркированной. ■

Стоит ли сейчас менять мою видеокарту на базе чипсета GeForce2 MX400 64 MB на адаптер с ATI Radeon 7500 64 MB DDR?

Сложно сказать. С одной стороны, в наших тестах Radeon 7500 демонстрирует как минимум двукратное преимущество над GeForce2 MX400, а это уже достаточная причина для смены видеокарты. С другой же – сейчас на рынке есть акселераторы, которые при цене в $115–125 (на $40–50 дороже, чем Radeon 7500) обеспечивают производительность еще вдвое выше, и являются, на наш взгляд, более оптимальными покупками – это Radeon 9000 Pro и Radeon 8500. Вопрос в том, по карману ли вам добавить упомянутую нами сумму к той, что уже запланирована? Если да, покупайте современную видеокарту, если же нет, вполне можно ограничиться и Radeon 7500. ■

Я планирую купить привод CD-RW. Стоит ли брать именно его, или есть смысл обратить внимание на накопители CD/DVD-RW?

Александр Портнов

Мы бы не советовали покупать сейчас пишущий привод DVD. Сегодня в индустрии существуют несколько конкурирующих несовместимых между собой форматов записываемых и перезаписываемых DVD, и пока не ясно, какой из них получит наибольшее распространение и станет стандартом де-факто. Поэтому приобретение пишущего дисковода DVD сейчас оправдано лишь в некоторых частных ситуациях. Правда, в последнее время часть производителей пытаются выйти из положения, выпуская устройства, поддерживающие все форматы. С одним из таких приводов от Sony вы можете ознакомиться в рубрике «Концепт-ПК». ■

Я собирался приобрести новый источник бесперебойного питания (мощностью порядка 600 В · А), так как мой нынешний 400-вольт-амперный во время работы от батарей отключается из-за перегрузки. Но прочитав вашу статью о компьютерных корпусах, задумался о замене БП своего системного блока или всего корпуса, чтобы обезопасить себя от риска выхода из строя комплектующих из-за некачественного электроснабжения. Посоветуйте, на что лучше потратить выделенные ранее для покупки UPS средства?

Нельзя дать универсальный ответ на этот вопрос, как нельзя сказать, что лучше – хорошо кушать или хорошо спать. Качественный блок питания способен нормально работать при плохом электропитании, а в случае чего – защитит комплектующие ПК от выхода из строя, но не позволит использовать компьютер даже короткое время, если напряжения нет вообще – здесь поможет только UPS. Судя по тому, что вы упоминаете о проблемах при работе от батарей, в вашем доме случаются перебои с энергоснабжением, и при недостаточной мощности ИБП они причиняют вам неудобства. В таких условиях покупка UPS, наверное, более приоритетна.

В принципе, хороший ИБП защищает ПК от перепадов напряжения и других факторов некачественного питания, т. е. позволяет немного снизить требования к БП в системном блоке. Однако БП в низкосортных корпусах сгорают не только из-за внешних факторов, но и, например, по причине замыкания, возникшего при попадании внутрь пыли. Так что идеальным решением была бы покупка качественного UPS и корпуса одновременно, но это связано с увеличением затрат. ■

КОМПЬЮТЕРЫ











КОМПЬЮТЕРЫ









СЕТИ



МУЛЬТИМЕДИА







РАЗНОЕ



ПРОЕКТОРЫ









INTERNET





НОУТБУКИ





КОМПЬЮТЕРЫ





РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



КУПЛЮ ДОРОГО
ОТРАБОТАННЫЕ И НОВЫЕ
КАРТРИДЖИ
Тел. 237-30-86
e-mail: wincom@svitonline.com





Шахматы – игра компьютеров?

Александр Москалюк

Еще в середине прошлого века великий фантаст и футуролог Станислав Лем сказал, что вопрос шахматной победы компьютера над человеком – это только вопрос времени. Прошедшие не так давно матчи компьютерных программ против ведущих гроссмейстеров мира показали, что сейчас соперничество идет на равных...

ГАРРИ КАСПАРОВ ПРОТИВ DEEP BLUE: ПОБЕДА ПО ПЕНАЛЬТИ

В 1995 году в интервью популярному журналу Wired Гарри Каспаров изложил свой взгляд на шахматную игру: «Шахматы – это не математика. Это фантазия и воображение, это человеческая логика, а не игра с предсказуемым результатом. Возможных шахматных комбинаций больше, чем атомов в нашей Вселенной. Я не думаю, что теоретически игру в шахматы можно уместить в набор формул или алгоритмов».

Год спустя человеку, который завоевал звание чемпиона Советского Союза в 12 лет, пришлось сразиться с Deep Blue, суперкомпьютером от IBM. В серии из шести партий Каспаров проиграл лишь первую игру – три победы и две ничьи, казалось, доказали преимущество человеческого мозга над быстрыми чипами и алгоритмами, генерирующими шахматные комбинации.

Однако уже в 1997 году во время второго матча с Deep Blue от уверенности Каспарова образца 1995-го не осталось и следа. Первая партия закончилась победой гроссмейстера, вторая – Deep Blue, в трех последующих соперники согласились на ничью. Все решалось в шестой встрече, которую выиграл Deep Blue. Хотя и с небольшим перевесом (3,5 очка против 2,5), но компьютер показал превосходство аппаратно-программного обеспечения над человеческим мозгом в игре в шахматы.

ВЛАДИМИР КРАМНИК ПРОТИВ DEEP FRITZ: ПОСЛЕДНИЙ ШАНС ЧЕЛОВЕЧЕСТВА?

В октябре этого года чемпион мира по версии Профессиональной шахматной ассоциации Владимир Крамник встретился с Deep Fritz, наиболее совершенной сегодня программой для игры в шахматы. Восемь партий ученик Гарри Каспарова и продукт немецкой компании ChessBase провели в королевстве Бахрейн. Матч завершился вничью: при счете 3:1 после четырех игр удача изменила Крамнику и итоговый результат – 4:4.

Сегодня Deep Fritz – чемпион мира по шахматам среди компьютеров. В списке гроссмейстеров, проигравших программе, можно найти имена Каспарова, Ананда, Широва и... Deep Blue, которому ранее принадлежал чемпионский титул в компьютерном мире. Единственное препятствие на пути к абсолютному чемпионству Deep Fritz, по словам создателей программы, – Владимир Крамник.

Главной особенностью Deep Fritz является программная составляющая: ученые решили не разрабатывать дорогостоящий спецкомпьютер, подобный Deep Blue, а сконцентрировались на совершенствовании кода. В поединке с Крамником выступал восьмипроцессорный суперкомпьютер, однако версию программы для домашнего ПК можно купить всего за $100.

ПОЛЕЗНЫЕ WEB-ССЫЛКИ

www.research.ibm.com/deepblue/ – официальная страничка Deep Blue на сервере IBM Research.

www.kasparovchess.com – сайт Гарри Каспарова.

www.fideonline.com – официальный сайт FIDE.

www.brainsinbahrain.com – информация о матче «Крамник против Deep Fritz».

После встречи чемпион мира заметил, что поединок в Бахрейне показал: топ-программа и топ-шахматист играют примерно на одном уровне. По словам создателей Deep Fritz, они многому научились, и полученные от Крамника знания будут интегрированы в следующие версии.

ГАРРИ КАСПАРОВ ПРОТИВ DEEP JUNIOR: РЕВАНШ ЭКС-ЧЕМПИОНА?

Декабрь этого года также обещает стать богатым на события в шахматном мире. Впервые после поражения в 1997 г. на поединок с искусственным разумом выйдет экс-чемпион мира Гарри Каспаров. В серии из шести партий с призовым фондом 1 млн. долл., которую планируется провести в течение первых двух декабрьских недель, Каспаров сразится с израильской программой Deep Junior 7.0, также доступной для домашних пользователей по цене до $100. Амир Бан и Шай Бушинский, авторы программы, за полгода до начала поединка предоставили Каспарову ее бесплатную версию для тренировок.

По словам организаторов, переговоры о возможном матче велись и с украинским гроссмейстером, чемпионом мира по версии FIDE Русланом Пономаревым, однако о результатах пока ничего не известно.

ЕВГЕНИЙ БАРЕЕВ ПРОТИВ HIARCS8

Гроссмейстер Евгений Бареев в январе будущего года сразится с программой финского производства Hiarcs8. О матче можно узнать на нидерландском сайте *www.chess-events.nl/bareev_match.shtml*. Приложение Hiarcs8 в 1993 г. завоевало титул чемпиона мира по шахматам среди компьютеров. Евгений Бареев в 2002 г. занял седьмую позицию в рейтинге FIDE.

В поединке из четырех партий оба соперника получают право на 40 ходов в течение 2 часов, 20 ходов на протяжении последующего часа и 30 секунд на ход по окончании трехчасового периода.

КАК РАБОТАЮТ ШАХМАТНЫЕ ПРОГРАММЫ

Сегодня шахматные матчи представляют для ученых маргинальный интерес: несмотря на многообразие комбинаций и кажущуюся «умность», игра, по сути, является перебором возможных комбинаций и ходов с целью найти оптимальный. Для математиков компьютерно-человеческие поединки в шахматном мире аналогичны соревнованиям на скорость вычисления квадратных корней больших чисел. Во всех сферах, где речь идет об элементарном подсчете, компьютеры если не одержали победу, то одержат ее в ближайшем будущем.

В 1999 году Мюррей Кэмпбелл, ученый исследовательского центра IBM, опубликовал работу Knowledge discovery in Deep Blue (*doi.acm.org/10.1145/319382.319396*), в которой подробно описал технологии, применяющиеся в Deep Blue. Желающие ознакомиться со всеми перипетиями поединка пятилетней давности могут обратиться к «Домашнему ПК» за 1999 год («Каспаров против Deep Blue: за кулисами игры века», *itc.ua/2655*). Мы же вкратце расскажем о принципах, обнародованных Кэмпбеллом.

Алгоритм, используемый программистами IBM, предназначен для поиска нужных ходов среди всех возможных комбинаций. Ограниченные аппаратные средства, в свою очередь, заставляют ученых искать варианты уменьшения времени поиска без значительной потери качества. По словам Кэмпбелла, алгоритм Deep Blue предусматривает количественную оценку каждого хода. Оценивается он по следующим параметрам:

1. Даст ли преимущество на доске? Ходы, ведущие к поражению компьютера, отметаются сразу же.

2. Популярность данного хода. Для этого в Deep Blue пришлось внедрить базу данных с информацией о шахматных поединках среди профессионалов. Ход, к которому в похожей ситуации прибегли многие из гроссмейстеров, имеет шансы заработать больше «очков».

3. Уровень мастерства гроссмейстеров, воспользовавшихся этим ходом. Таким образом, ход, сделанный чемпионом мира, получает более высокую оценку.

4. Относительная частота данного хода. Чем чаще ход встречается в других играх, тем выше вероятность его оптимальности в похожей ситуации.

5. Наличие комментариев к ходу. Многие спортивные комментаторы в репортажах с шахматных матчей указывают на сильные и слабые ходы гроссмейстеров. Если определенный ход был назван «сильным», то его шансы стать избранным возрастают.

Как видно, никакой мистики в работе Deep Blue нет. В основном наличие «умной» программы предполагает реализацию в ней качественного механизма отбора комбинаций. Поэтому и словосочетание «человек против компьютера» в данном случае теряет смысл, так как по другую сторону доски находится не «интеллектуальная» машина или компьютерный продукт, а всего лишь программа, разработанная и внедренная все теми же homo sapiens.

Однако это не означает, что описанные выше поединки не представляют интереса. Просто их практическое значение сегодня сводится к минимуму – время, когда компьютер будет одерживать победу при любых обстоятельствах, уже не за горами. ■

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА СОПЕРНИКОВ, СОСТАВЛЕННАЯ УЧЕНЫМИ IBM

	Deep Blue	Гарри Каспаров
Объем вычислений, комбинаций в секунду	200 млн.	3
Шахматный опыт	Ограниченный	Огромный
Вычислительная мощь	Огромная	Ограниченная
Шахматная интуиция	Отсутствует	Выработана десятилетиями игры в шахматы
Тренировки	IBM Research и приглашенные консультанты	Мировые чемпионаты
Способность к обучению	Отсутствует	Присутствует
Подверженность усталости, нервным срывам	Не подвержен	Подвержен
Ум, интеллект	Отсутствует	Один из лучших на планете
Изменения в концепции игры	Программу можно дополнить только после окончания поединка	В процессе поединка
Осведомленность о слабых сторонах соперника	Понятия о них не имеет	Может анализировать игру соперника и делать соответствующие выводы

Источник: IBM Research

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

1840 г. – Известный математик Чарльз Бэббедж в одной из публикаций размышляет о возможности шахматного поединка со своим Аналитическим Механизмом.

1949 г. – Клод Шеннон впервые публикует работу, описывающую теоретические аспекты шахматного поединка с компьютером.

1949 г. – Алан Тюринг, прочитав работу Шеннона, на бумаге написал программу для шахматного поединка и вручную отследил ее действия в поединке с самим собой. Поединок Тюринга с созданной им программой можно считать первым матчем «Человек против компьютера», несмотря на отсутствие в игре настоящего компьютера.

1957 г. – Герберт Саймон прогнозирует победу компьютера в мировом чемпионате по шахматам в 1967 г.

1966 г. – Шахматная программа Ричарда Гринблэтта, несмотря на предсказания Саймона, способна одержать победу над новичками, однако терпит поражение за поражением в матчах с шахматными энтузиастами.

1976 г. – Программа Гринблэтта уже достойно играет с опытными любителями, однако до уровня гроссмейстера ей далеко.

1982 г. – Специализированный шахматный компьютер производства Bell Labs участвует в национальном чемпионате Шахматной ассоциации США, однако не занимает призового места.

1985 г. – В лабораториях IBM рождается проект Deep Thought. Имя взято из популярной трилогии Дагласа Адамса «Путеводитель по Галактике для путешествующих автостопом».

1988 г. – Компьютер Deep Thought от IBM получает звание гроссмейстера.

1989 г. – Deep Thought завоевывает первое место на чемпионате мира по шахматам среди компьютеров.

1989 г. – Осенью Deep Thought проводит первый матч с Гарри Каспаровым. Каспаров побеждает без особых усилий.

1993 г. – Deep Thought переименован в Deep Blue.

1995 г. – IBM нанимает гроссмейстера международного класса Джоэля Бенджамина в качестве консультанта для подготовки Deep Blue к поединку с Каспаровым.

1996 г. – Гарри Каспаров начинает серию игр с Deep Blue. Результат 4:2 – победа человеческого разума.

1997 г. – Очередная версия Deep Blue и Гарри Каспаров встречаются в поединке. Итог 3,5:2,5 в пользу компьютера. Чемпион мира подозревает, что IBM преднамеренно изменила алгоритмы перед последней партией. IBM утверждает, что в шахматном противостоянии человека и компьютера поставлена точка.

2002 г. – В Бахрейне под патронатом местных властей происходит очередной бой гигантов. За шахматной доской – Deep Fritz и Владимир Крамник. Матч заканчивается ничьей – 4:4.

1 ДЕКАБРЯ 1962

Н. С. Хрущев (1894–1971), осмотрев в Манеже выставку современного искусства, заявил: «Такое "творчество" чуждо нашему народу, он отвергает его». Чтобы иметь возможность работать, многие художники покинули СССР.

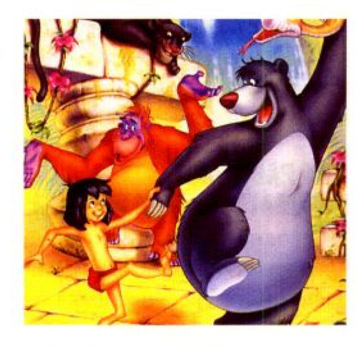
www.ropnet.ru/ogonyok/win/199749/49-40-44.html

2 ДЕКАБРЯ 1697

В Лондоне освящен кафедральный собор Святого Павла. Здание было спроектировано сэром Кристофером Реном (1632–1723) и построено на месте средневекового храма, сгоревшего во время Большого Пожара в 1666 г.

www.stpauls.co.uk

www.armchair-travel.com/StPauls



3 ДЕКАБРЯ 1832

Президент Российской академии наук А. С. Шишков (1754–1841) предложил избрать действительным членом А. С. Пушкина (1799–1837). Только митрополит Серафим (1763–1843) не подал голоса за поэта. В письменной форме он сообщил, что Пушкин ему неизвестен.

www.rvb.ru/pushkin

8 ДЕКАБРЯ 1947

Проспер Экерт (1907–1980) и Джон Моучли (1919–1995) основали компанию «Экерт-Моучли» для коммерческого производства компьютеров. В 1949 г. фирма выпустила BINAC – двоичный автоматический вычислитель.

expert.cc.purdue.edu/~mundy/eckert_mauchly.html

9 ДЕКАБРЯ 1987

Вышла Windows 2.0. От предыдущей версии программа отличалась меньшим числом ошибок и новыми элементами интерфейса – перекрывающимися окнами и пиктограммами для папок и приложений, лицензированными Microsoft у Apple в 1985 г.

toastytech.com/guis

10 ДЕКАБРЯ 1907

Нобелевскую премию по литературе получил Джозеф Редьярд Киплинг (1865–1936) – английский поэт и писатель, воспевавший британский империализм и сочинявший сказки о британских солдатах в Индии, автор любимой детьми и взрослыми «Книги джунглей».

www.kipling.org.uk

11 ДЕКАБРЯ 1972

Астронавты Юджин Цернан (р. 1934) и Харрисон Шмитт (р. 1935) высадились на Луну. В течение трех дней они исследовали поверхность спутника Земли, проводили эксперименты, делали снимки и брали образцы грунта.

www.hq.nasa.gov/alsj/main.html



14 ДЕКАБРЯ 1977

Государственная комиссия подписала акт приемки первого энергоблока Чернобыльской АЭС. В эксплуатацию был запущен атомный реактор РБМК-1000 с низким уровнем безопасности, но двойного назначения (производство электроэнергии и оружейного плутония).

www.antiatom.ru



18 ДЕКАБРЯ 1987

Лэрри Уолл (р. 1954) выпустил первую версию языка программирования Perl – Practical Extraction and Report Language. Существует и альтернативная расшифровка аббревиатуры – «патологически эклектичный учетчик хлама».

history.perl.org/PerlTimeline.html

19 ДЕКАБРЯ 1962

В Москве состоялась премьера 13-й симфонии Д. Д. Шостаковича (1906–1975). Партия хора была написана на стихи Е. А. Евтушенко (р.1933), посвященные запретным для обсуждения темам, в том числе – уничтожению евреев в Киеве в 1941 г. («Бабий Яр»).

www.shostakovich.org

23 ДЕКАБРЯ 1787

Судно «Bounty» отправилось из Англии в южные страны за саженцами хлебного дерева. Путешествие было очень тяжелым, и когда моряки добрались до острова Таити, команда корабля взбунтовалась – люди захотели остаться жить в этом раю.

atom.spot.com.au/schools/bountygame

24 ДЕКАБРЯ 1822

По словам К. Мура (1779–1863), в этот день он сочинил сказку «Визит Св. Николая» и рассказал ее своим детям. Святой впервые предстал в образе веселого эльфа, развозящего подарки на оленьей упряжке, и полюбился даже атеистам, назвавшим его Дедом Морозом.

www.nyise.org/moore

25 ДЕКАБРЯ 1987

В. В. Щербицкий (1918–1990) на заседании ЦК КПСС впервые упомянул о голоде в Украине в 1932–1933 гг. Власть скрывала сведения о массовой конфискации продовольствия у крестьян, которая привела к смерти миллионов людей.

www.infoukes.com/history/famine



28 ДЕКАБРЯ 1237

Татаро-монгольская орда штурмом взяла и разграбила Рязань. Карательный поход был организован потому, что горожане отказались платить десятину – налог на имущество и доходы – и задержали татарских послов в Воронеже, «не пустячи к городам».

www.lants.tellur.ru/history

29 ДЕКАБРЯ 1987

Космический корабль «Союз ТМ» отстыковался от орбитальной станции «Мир» и через несколько часов приземлился в снежных степях вблизи Аркалыка (Казахстан). Командир корабля Ю. В. Романенко (р. 1944) работал на станции «Мир» в течение 325 дней.

www.rosaviakosmos.ru

4 ДЕКАБРЯ 1872

В районе Азорских островов нашли судно «Mary Celeste» без команды. В 1884 г. Конан Дойл (1859–1930) опубликовал эту историю, добавив вымышленные детали. С тех пор появилось множество разных версий исчезновения экипажа судна.

www.fortogden.com/maryceleste.html

5 ДЕКАБРЯ 1987

Впервые в воронежском рок-клубе выступила группа, организованная Ю. Клинских (1964–2000) и названная по его месту жительства – промышленной зоне Воронежа, именуемой народом «сектор газа». Жанр своего творчества музыканты определили как «колхозный панк».

music.vrn.ru

6 ДЕКАБРЯ 1892

В Мариинском театре состоялась премьера балета «Щелкунчик». Музыку для постановки написал П. И. Чайковский (1840–1893). Александр III (1845–1894) пришел в восторг от спектакля, но критикам и публике балет не понравился.

www.balletmet.org/Notes/NutHist.html

7 ДЕКАБРЯ 1962

В Манчестерском университете в торжественной обстановке запущен Atlas – наиболее мощный компьютер того времени. В машине были впервые реализованы виртуальная память, конвейерная обработка данных и другие новшества.

www.wikipedia.org/wiki/Atlas_computer

12 ДЕКАБРЯ 1802

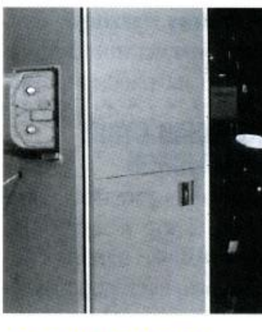
Александр I (1777–1825) утвердил акт об основании на базе Академии Густавиана Императорского Дерптского университета (ныне Тартуский). Преподавание велось на немецком языке, а с 1803 г. – и на эстонском.

www.ut.ee/english/general/history.php

13 ДЕКАБРЯ 1937

Японская императорская армия вошла в Нанкин (Китай) и устроила резню. В течение нескольких недель от 100 до 300 тыс. китайских солдат и граждан были убиты, более трети всех строений города разрушены.

www.princeton.edu/~nanking
museums.cnd.org/njmassacre/nj.html

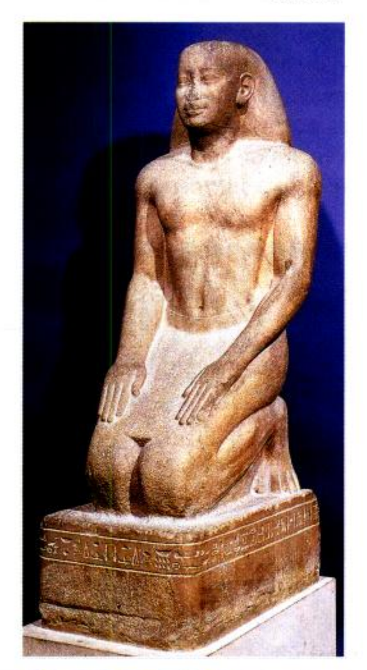




15 ДЕКАБРЯ 1827

Карл X (1757–1836) торжественно открыл Египетский музей в Лувре. В экспозицию вошли сфинкс из Таниса, анналы Тутмоса III, статуи Себекхотепа IV и Аменхотепа IV и другие произведения искусства. Сейчас в 30 залах музея выставлено около 5000 экспонатов.

www.louvre.fr



16 ДЕКАБРЯ 1962

В соответствии с новой Конституцией в Непале был утвержден государственный флаг в форме двух наложенных друг на друга треугольников – единственный непрямоугольный национальный флаг в современном мире.



www.kathmandu.gov.np
www.vic.com/nepal

17 ДЕКАБРЯ 1837

В Зимнем Дворце начался пожар, продолжавшийся более тридцати часов и уничтоживший роскошную отделку царской резиденции. Причиной бедствия стала ошибка архитектора О. Монферрана (1786–1858) при проектировании вентиляционной системы.

www.hermitagemuseum.org

20 ДЕКАБРЯ 1387

Состоялась битва на мосту Рэдкот между войсками, поддерживающими Ричарда II (1367–1400), и сторонниками «немилосердного парламента», оппозиционного королю. Парламентский кризис начался в 1386 г. и завершился в 1389 г. победой Ричарда.

www.faringdon.org/hyradcot.htm

21 ДЕКАБРЯ 1902

На улицах Берлина впервые появились регулировщики дорожного движения. Они были одеты в синюю униформу и вооружены свистком для того, чтобы привлекать к себе внимание. К 1906 г. бригада регулировщиков насчитывала 24 человека.



www.autocentre.com.ua
www.auto.ru

22 ДЕКАБРЯ 1917

Конгресс США предложил внести в Конституцию 18-ю поправку, запрещающую «производство, продажу или транспортировку алкогольных напитков». «Сухой закон», введенный с 1920 г., породил сверхприбыльные виды преступности и в 1932 г. был отменен.

www.wpl.lib.oh.us/AntiSaloon



26 ДЕКАБРЯ 1662

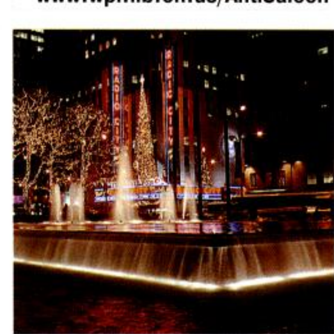
В Париже состоялась премьера комедии Жана-Батиста Мольера (1622–1673) «Школа жен». Спектакль имел скандальный успех: зрители посчитали, что для автора нет ничего святого. Постановка стала началом неприятностей, преследовавших драматурга до конца жизни.

moliere.by.ru

27 ДЕКАБРЯ 1932

В Нью-Йорке открыт Radio City Music Hall. Сцена концертного зала была оборудована подъемниками очень удачной конструкции. Аналогичные устройства использовались на авианосцах США во время Второй мировой войны, поэтому мюзик-холл охраняли спецслужбы.

www.radiocity.com



30 ДЕКАБРЯ 1972

Президент США Р. Никсон (1913–1994) прекратил «рождественские бомбардировки» Северного Вьетнама и объявил о начале мирных переговоров. В общей сложности за 11 дней на Ханой и Хайфон было сброшено более 40 тыс. т бомб. США потеряли 27 самолетов и 84 летчика.

www.vietnampix.com



31 ДЕКАБРЯ 1952

Первый компьютер IBM 701 Defense Calculator был доставлен в штаб-квартиру IBM в Нью-Йорке. «Оборонный вычислитель» предназначался для научных расчетов и был разработан в рекордные сроки: от начала проектирования до реализации прошло около двух лет.

www.ibm.com

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-логов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Нажмите на красную кнопочку, и Internet выключится.

www.turnofftheinternet.com

Практикум по сражениям с назойливыми pop-up-окнами, всплывающими в самый неподходящий момент.

www.b3ta.com/realistic-internet-simulato/

Такими когда-то были телевизоры за рубежом...

www.earlytelevision.org

...и у нас.

www.rw6ase.narod.ru

В преддверии кинопремьеры второй части «Властелина Колец» бегом за бесплатными эльфийскими шрифтами для Windows.

www.gis.net/~dansmith/fonts/tengwarm.htm

Без комментариев.

www.nordost.ru

Месяц назад у нас танцевал муравей, а сегодня поют кони.

svt.se/hogafflahage/hogafflaHage_site/Kor/hestekor.html

Хайку на каждый день.

haiku.ru/calendar

Отставные агенты ЦРУ, ФБР и КГБ проводят экскурсии по местам «боевой славы» в шпионской столице мира Вашингтоне.

cicentre.com/SpyDrive.htm

«Титаник», «Андреа Дориа», «Курск» и другие знаменитые кораблекрушения.

www.lostliners.com

Сотворите 3D-модель себя любимого.

myvirtualmodel.com

Как из древнего Commodore SX-64 сделать более современный P3 1,2 GHz.

sx64.opsys.net

Е-исповедальня.

www.zashibis.ru/bog.php

Дружеское Internet-напоминание о том, что ничто не вечно под Луной.

www.deathclock.com

Флэш-тату.

tattoozone.firenze.net

«Коровы не могут перейти на зимнее время», «Человек поцеловал гадюку» и другие «Зверские новости».

www.zverskienovosti.ru

Визуальный тезаурус. Впечатление незабываемое.

www.visualthesaurus.com

Спасите Гарри Поттера и его мир от проникновения Кока-колы.

www.saveharry.com

«Сверхконденсированные сценарии» популярных кинофильмов.

rinkworks.com/movieaminute

Выдержите ли вы издевательства и надругательства над любимыми героями лукасовской эпопеи?

www.starwarsspoofs.com

ФИДОшная «Книга рекордов Гиннесса» от Алекса Экслера.

www.opennet.ru/base/hf/7.txt.html

ЗАБАСТОВКА WEB-САЙТОВ

Да, господа, бастовать умеют не только шахтеры, авиадиспетчеры и учителя, но и представители Internet-ориентированных профессий.

О подобном мероприятии, состоявшемся в Испании, сообщила небезызвестная Ananova (**www.ananova.com/news/story/sm_699101.html?menu=news.technology.websites**). Случилось так, что местные депутаты вынесли на рассмотрение новый проект закона, регулирующего все, что касается Internet. Кроме прочего, в тексте проекта шла речь о том, чтобы любой сайт коммерческой направленности подлежал обязательной регистрации в правительстве, а «бездоходные» ресурсы непременно публиковали адрес, имя и фамилию, а также идентификационный номер Web-мастера. Введение этих мер законодатели объясняют требованиями Евросоюза, направленными якобы на то, чтобы сделать Internet зоной, безопасной для бизнеса.

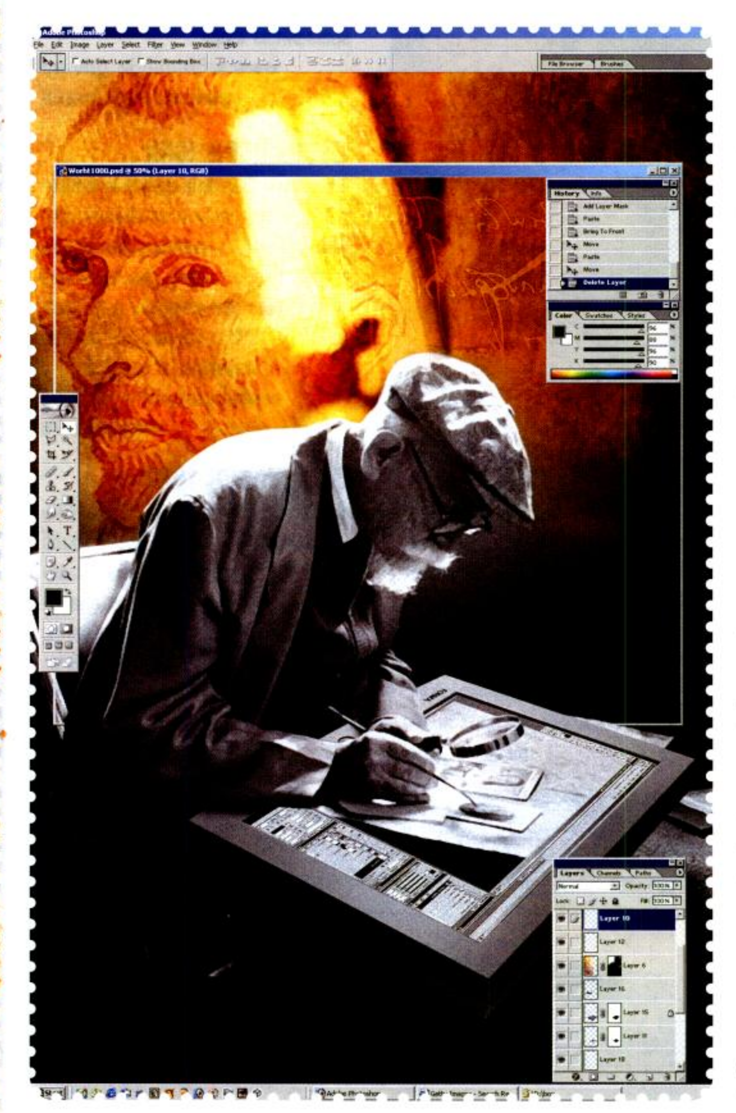
Естественно, такое положение дел не устроило испанских борцов за «цифровые права», и сайт Kriptopoliis.com возглавил кампанию протеста, в рамках которой сотни испанских сайтов ушли в глубокий оффлайн. К акции присоединилось более 350 Web-ресурсов.

Кстати, согласно новому закону штраф за его нарушение может достичь солидной суммы, эквивалентной 380 тыс. долл. ■

ЭТИ КАРТИНКИ СТОЯТ БОЛЬШЕ ТЫСЯЧИ

О том, что в умелых руках Adobe Photoshop и подобные ему программные пакеты способны творить настоящие чудеса, известно всем. Оказалось, что есть во Всемирной Сети такое местечко, где число удивительных картинок просто огромно.

У этого сайта как будто совершенно не относящееся к теме название – **worth1000.com** (что в переводе означает «стоит тысячи»). На вопрос, почему ресурс назван так, а не иначе, его создатели ответили, что это сокращение фразы «эта картинка стоит тысячи слов», а саму его идею описали так: «Ежедневные конкурсы манипуляций с изображениями и галереи, содержащие лучшие картинки из числа присланных на конкурсы».



Честно признаемся, что уходить с сайта, не посмотрев хотя бы часть его богатств, просто не хотелось. А какой фейерверк идей, остроумие и разнообразие подходов к каждому конкретному конкурсу демонстрируют организаторы!

Вот некоторые из них, завершившиеся как раз в то время, когда готовился этот материал.

В честь любимого многими праздника Хэллоуин художникам было предложено поиздеваться над известными личностями, превратив их в ужасных зомби. «Под раздачу» попали и Элвис Пресли (**www.worth1000.com/view.asp?image=20623**), и Вин Дизель (**www.worth1000.com/view.asp?image=20643**), и Гвинет Пэлтроу (**www.worth1000.com/view.asp?image=20628**), и Натали Портман (**www.worth1000.com/view.asp?image=20622**).

Удивительно стильные работы были представлены на конкурс Vintage Products. Идея проста – изобразить современные продукты в «старинном» свете. Имеются в виду рекламные блоки, упаковки, а иногда и сами предметы. Не возбранялся и обратный вариант – старинные товары в современной обертке. Самые потрясающие экспонаты данной коллекции – мобильный телефон с диском номеронабирателя (**www.worth1000.com/view.asp?image=21000**) и портативный виниловый проигрыватель (**www.worth1000.com/view.asp?image=21024**).

Думается, что на этой страничке (**www.worth1000.com/galleries.asp**) вы сумеете выбрать себе галерею по вкусу. Рекомендую «Названия песен». Догадываетесь, что в ней содержится? ■

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАРТ НЕОФИЦИАЛЬНОГО «ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ-2»

Модные нынче телевизионные реалити-шоу народ воспринимает по-разному. Для хозяев телевизионных каналов – это рейтинг, для некоторых зрителей – любимое времяпрепровождение, для критиков и острословов – мишень для всяческих шпилек и издевок.

В конце октября группа товарищей во главе с персоной, скрывающейся под псевдонимом Веня Тутайкин, официально открыла Web-проект «Героев.нет» (**geroev.net**), посвященный одной из самых рейтинговых программ ОРТ «Последний герой» (**www.ortv. ru/hero**). Мгновенно отреагировали Internet-журналисты с «Вебпланеты» (**www. webplanet.ru**), взявшие у «героя дня» интервью (**www.webplanet. ru/news/news/2002/10/18/geroev_net.html**).

Команда «Героев.нет» категорически заявляет о том, что не имеет отношения к телевидению вообще и к ОРТ в частности. Это не реклама, не промоушн, а скорее попытка показать, чем в реальности является это «реальное шоу» с готовым сценарием, с многократными дублями и пересъемками, с подписками о неразглашении, с «туземцами», работающими на плантациях «необитаемого» острова, и т. д. и т. п.

Веня утверждает, что его Web-ресурс ориентирован на тех, кто хочет побольше узнать об «изнанке» разрекламированного телевизионного проекта. В качестве источников сенсационной информации выбираются настоящие инсайдеры – люди, которые сами варились в «геройской» кухне». Думается, что особой популярностью будет пользоваться раздел сайта под названием «Антихроника» (**www. geroev.net/hron.php**).

«Мы надеемся связаться с людьми, знавшими «героев» на «большой земле», чтобы выкладывать интересную информацию, которая не может появиться в официальных источниках», – сказал Тутайкин в интервью «Вебпланете». ■

КОМПЬЮТЕРНЫЙ «БАРАБАШКА»

Удивительную историю (**www. aftenposten.no/english/local/article.jhtml?articleID=427668**) поведал недавно норвежский сайт Aftenposten (**www.aftenposten.no**). Информация была получена из «первых рук», практически от самих действующих лиц, работающих в местной газете Stavanger Aftenblad.

Один из ее сотрудников по имени Пер Эрик Хелле отдыхал вечером в своей квартире и безмятежно смотрел телевизионные передачи. Как вдруг его домашний компьютер, находившийся в «состоянии спячки», ожил. Ни с того ни с сего замигала лампочка на приемо-передающем устройстве клавиатуры, и сама собой запустилась игра, в которую Пер в этот день вовсе не играл. Когда он попытался закрыть ее, то неожиданно возникло сообщение «Действительно ли вы хотите удалить этот файл?». Потом экран снова и снова заполнялся сообщениями об ошибках.

Не теряя самообладания, Пер запустил Word и... как и ожидалось, стал свидетелем самопроизвольного набора текста. Присмотревшись к написанному, хозяин «зачарованного» компьютера пришел к выводу, что авторство принадлежит его боссу Перу Арилду Эвджебергу, живущему неподалеку. После телефонного разговора двух «потерпевших» стало ясно, что компьютер первого Пера выдавал именно тот текст, с которым работал его коллега, после чего нетрудно было вычислить виновника.

Оказалось, что незадолго до описанных событий оба Пера получили одинаковые компьютеры, оснащенные беспроводными клавиатурами. Поэтому легко предположить, что в данном случае сложились совершенно уникальные условия, при которых сигнал от одной клавиатуры попал на приемник другой, пройдя примерно 150 метров и «пробив» при этом одну деревянную и одну бетонную стены.

По официальным данным производителя тех самых клавиатур, радиус их действия теоретически способен достигать 20 м при прямой видимости. Вот и думайте, как еще можно объяснить «норвежское чудо»? ■

Оптические иллюзии, скрытые изображения, невероятные объекты и другие графические чудеса.
members.lycos.nl/amazingart

Настоящая ролевая игра прямо в Internet-броузере.
www.smokymonkeys.com/triglav

Не требуется ли вам Internet-ячейка персональной информации?
www.copi.ru

Нуль! Зато какой концептуальный!
www.nul.ru

Футболки для русскоязычной общины «Живого Журнала».
www.livejournal.com/community/ru_shirt

Ах, ностальгия, ностальгия! Кубик Рубика теперь и в Сети.
www.flashgu.ru/rubik

Пока продолжение известного фильма «Шанхайский полдень» еще находится в производстве. Однако на официальном сайте уже можно влезть в шкуру Джеки Чана и отдубасить назойливых врагов.
bventertainment.go.com/movies/shanghaiknights/index2.htm

Старый математический фокус в новой обертке.
www.ak47.ru/mindreader.htm

Если сканируют ложки, значит, это кому-нибудь нужно.
scan-lozhki.by.ru

Объявлен набор тестеров, которые должны будут дать отзывы об удобстве, степени испытанного наслаждения и производительности нового модельного ряда «изделий № 2».
www.condomi.co.uk/con-public-uk/tester_ie-EN.html

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ РАССЫЛКИ В РУНЕТЕ



Никто не будет спорить, если мы скажем, что Subscribe.ru – самый-самый из всех российских ресурсов, предлагающих такой полезный сервис, как почтовые рассылки. Родившись около пяти лет назад, он рос и набирал силу не по дням, а по часам, и в результате из скромного «котика» (а начиналось все на сервере «Городского кота» – **www.citycat.ru**) превратился в настоящего Internet-монстра с общим числом подписчиков более 1,2 млн. человек и свыше 8 тыс. рассылок.

Да уж, с таким охватом аудитории можно замахнуться и на далеко идущие выводы об Internet-интересах русскоязычной публики. По крайней мере пищу для подобных размышлений предоставляет открытый в начале октября рейтинг (**subscribe.ru/rating**).

Первое место в нем с большим отрывом занимает «родная» рассылка «Новости Subscribe.ru». Это неудивительно, ибо каждый новый подписчик начинает получать ее «по умолчанию», что, впрочем, не мешает ему тут же отказаться от «ненавязчивого сервиса» и отписаться.

Сразу же за лидером следуют «три богатыря» с Anekdotov.net, ежедневно добавляющие хорошего настроения тем, кто их получает: «Лучшие ФОТО-приколы и интересные картинки» (**subscribe.ru/catalog/funny.anet.pic**), «Анекдот дня» (**subscribe.ru/catalog/funny.anet.anec**) и «История дня» (**subscribe.ru/catalog/funny.anet**).

Однако народ интересуется не только развлечениями, но и вопросами, связанными с компьютерами и программами для них. Не зря «компьютерно-ориентированные» рассылки занимают в первой двадцатке целых одиннадцать позиций. Среди них находим и «послания» с популярных файловых архивов «Download.ru – русский софт» (**subscribe.ru/catalog/news.download**) и «Сервер бесплатных программ (FreeSoft)» (**subscribe.ru/catalog/news.freesoft**). Любители покопаться в компьютерном «железе» – основная аудитория «Советов любителям апгрейда» (**subscribe.ru/catalog/hard.upgrade**) и 3dnews.ru (**subscribe.ru/catalog/news.3dfx**). ■

ПОДАРИМ ПРЕЗИДЕНТУ БУШУ PLAYSTATION 2



Очень многих американцев (и не только) беспокоят настроения президента Буша, все более настойчиво высказывающего желание снова побряцать оружием в Ираке. Некоторые из них отреагировали на данное намерение весьма своеобразным способом. Так, житель Калифорнии Микель Репараз пришел к выводу, что первое лицо государства просто-напросто не имело возможности близко познакомиться с современными видеоиграми, а значит, этот пробел в образовании следует восполнить.

Конкретным шагом стала организация Микелем сетевой акции (**www.evilninja.net/buybush. htm**) по сбору средств на приставку с соответствующими ситуации играми. За очень короткий срок энтузиастам удалось собрать 370 американских долларов, которые и были потрачены на вторую «Соньку» и необходимые аксессуары.

К посылке прилагается письмо следующего содержания:

«Дорогой мистер Президент!

Я представляю небольшое сообщество, глубоко озабоченное Вашими намерениями начать боевые действия в Ираке. Проанализировав Ваши многочисленные публичные выступления за последние месяцы, мы поняли, что на самом деле Вам скорее хочется играть роль «коммандо», нежели вести настоящую войну с настоящими последствиями.

Посему к данному письму прилагаются небольшие подарки от нас: игровая консоль PlayStation 2, игры SOCOM: U.S. Navy SEALs и Conflict: Desert Storm, а также карточка памяти и дополнительный геймпад, чтобы Вы смогли пригласить мистера Чейни в качестве партнера.

Мы просим Вас принять этот скромный дар и пользоваться им для удовлетворения своих милитаристских фантазий. Это спасет жизни иракских гражданских лиц и американских военных.

С уважением,

Микель Репараз.

Руководитель акции «Купим президенту Бушу PlayStation 2». ■

Культовые вещи всегда порождают пародии... Например, Doom.
www.mataos.net/juegosflash/htmljue/doom_parodie.htm

Коллекционеры – люди непредсказуемые. Не перестаешь удивляться объектам коллекционирования. Возьмем, к примеру, наручники...
handcuffs.org

Наслаждаясь традиционной чашечкой кофе для поднятия тонуса, не забывайте о том, что для некоторых (к примеру, сотрудников Информационного центра кофейных исследований) этот ароматный напиток представляет собой предмет научного исследования.
www.cosic.org

Одна из точек, где торгуют совершенно настоящими аксессуарами героев популярных кинофильмов. В ассортименте – черные очки из «Матрицы», ожерелье Сторм из «Х-людей» и другие раритеты.
home.cogeco.ca/~reelworldprops

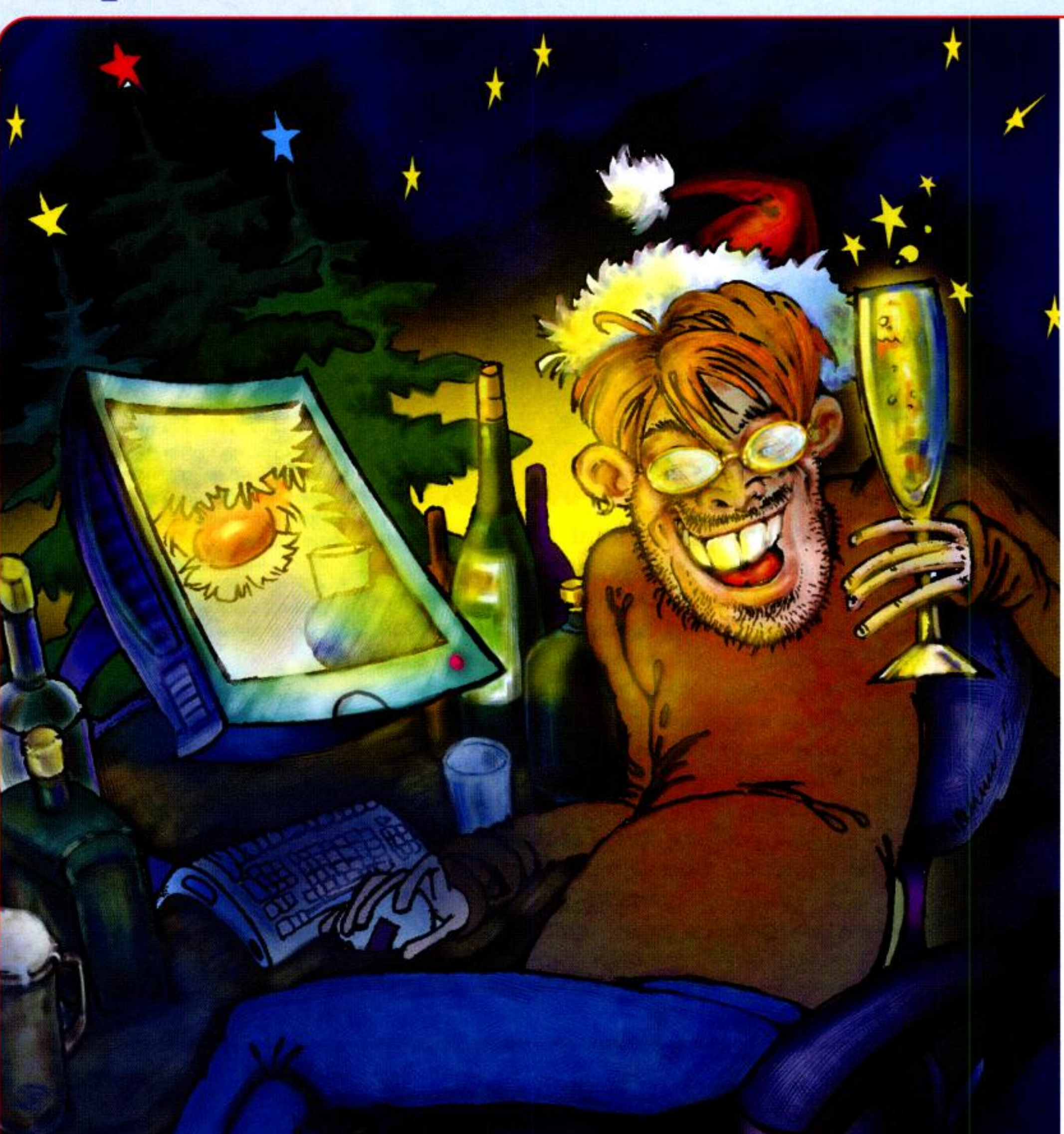
Правильный выбор места в салоне авиалайнера – это настоящее искусство.
www.seatguru.com

Во что мы верили в детстве?
www.iusedtobelieve.com

Гигантские панды «живьем» в зоопарке Сан-Диего.
www.sandiegozoo.org/special/pandas/pandacam

Самая большая в сети база данных по анимационным фильмам, короче говоря, мультикам.
www.bcdb.com

Журнал прикладной «трекнологии». Рай для настоящих поклонников кинотелесаги Star Trek.
www.treknology.org



В МИРЕ МУДРЫХ МЫСЛЕЙ
Источники – www.aphorism.ru, vodka.agava.ru

- Будьте бдительны! Неправильный опохмел может привести к запою.
- В ночь с 31 декабря на 8 марта – я ничего не помню!
- Водка выполнила недопустимую операцию... будет выгружена!
- «Видит Бог, что пьем мы не ради пьянства окоянного, а дабы не отвыкнуть вовсе» – по преданиям, авторство принадлежит царю Петру I.
- Аббревиатура OLE обозначает Objects Linked and Embedded (Присоединенные И Встроенные Объекты, то бишь сокращенно ПИВО).
- Душа просит ананасов и шампанского, организм требует водки.
- Как верно заметил Гераклит, одну бутылку нельзя выпить два раза. Но и две бутылки нельзя выпить два раза...
- Не хлебом единым жив человек. Нужно что-то и выпить.
- Пиры устраиваются для удовольствия, и вино веселит жизнь *(Экклезиаст).*
- Алкоголь в малых дозах безвреден в любых количествах *(М. М. Жванецкий).*
- Крутится судьбы моей кино, капли будней мерно долбят темя, время захмеляет, как вино, а вино целительно, как время. *И. Губерман*

Шампанского желаете? – И водки тоже!

Александр Птица

Случаются в нашей жизни дни, когда даже самые заядлые обитатели «цифровой Вселенной» забывают о процессорах, винчестерах, модемах и сетях. Празднование Нового Года и Рождества – один из таких поводов переместиться из виртуального мира в самый что ни на есть реальный, собраться с хорошими друзьями и... Не будем ханжами и заявим в полный голос, что необходимым (но отнюдь не достаточным) условием успеха новогодних посиделок является наличие на красиво сервированном столе энного количества емкостей с веселящими напитками.

Поэтому, прежде чем приступить к праздничному застолью, есть смысл совершить молниеносный рейд по сетевым «забегаловкам», набраться ума-разума по всевозможным околопитейным вопросам, после чего попрощаться с модемом и компьютером до следующего года.

ПИТЕЙНАЯ INTERNET-ФАНТАЗИЯ

Названия «алкогольных» сайтов так и просятся, чтобы их вставили в какую-нибудь историю. Вот вам небольшая Web-фантазия на заданную тему.

Воздав молитву единственному и неповторимому богу Бахусу (**www.bahus.ru**), я отправился в близлежащий погребок (**www.pogrebok.h1.ru**), где уже собралась компания. Предложенная местным сомелье (**www.sommelier-**

school.kiev.ua) карта вин (**www.winelist.ru**) особого энтузиазма не вызвала, поскольку у нас с собой было (**www.vodka.kiev.ua**). Взяв для приличия флакон шампусика (**www.champagne.ru**), мы выставили заготовленные загодя стаканы и стопки (**www.stopka.ru**), наполнили их тем, что у нас с собой было (**vodka.agava.ru**), и провозгласили первый тост (**www.toast.ru**). За ним – второй, третий... Дальнейшее – как в тумане. Помню только «хмурое утро» (**bodun.narod.ru**) и интенсивное лечение (**www.opohmel.ru**).

ШАМПАНСКОЕ – РОССИЙСКИЙ ХИТ НАЧАЛА XIX ВЕКА

(по материалам сайтов **www.champagne.ru, www.7days.ru**)

«РУССКИЕ требуют вашего вина с такой восторженной настойчивостью, которая доказывает, что шампанское для них не роскошь, а насущная потребность. Две третьих российского высшего общества у ваших ног, мадам, благодаря вашему нектару», – писал французский негоциант Луи Бон в 1814 году госпоже Барб-Николь Клико Понсарден, вошедшей навсегда в историю как вдова Клико.

«Вдовы Клико (**www.veuve-clicquot.fr**) или Моэта (**www.moet.com**) благословенное вино в бутылке мерзлой для поэта на стол тотчас принесено» – так и просятся строчки из пушкинского «Евгения Онегина». Что и говорить, веселое вино Шампани прочно вошло в нашу жизнь. Особенно остро ощущается это накануне Рождества и Нового года. Какой праздничный стол обходится без пузатой бутылки с шипучкой?.. Впрочем, далеко не каждое играющее задорными пузырьками газа вино достойно величаться шампанским. Более того, им может называться напиток родом только из Шампани. И это правило, из которого нет исключений.

С тех пор как в начале XVII века монах-бенедиктинец Дом Пьер Периньон открыл метод шампанизации, человечество с энтузиазмом, по выражению аббата де Солье – известного знатока доброго вина, «топит свои заботы о завтрашнем дне в пене шампанского».

Развитие любой новой технологии далеко не всегда проходит без сучка и задоринки. Архиепископ Реймский очень внимательно следил за успехами и неудачами монахов-виноделов из Шампани. Посему до нас и дошли сведения о том, что происходило в тамошних подвалах, напоминавших армейский полигон, поскольку в них постоянно гремела канонада из тысяч разорвавшихся бутылок.

1776 г. – 50% заложенных емкостей взорвалось.

1833 г. – 35%.

1842 г. – 10% (что составило два миллиона бутылок).

Когда зимой 1814 года российские драгуны и гусары понеслись лавиной по плодородным равнинам Шампани, управляющий в панике бросился к вдове Клико: «Мадам, эти варвары топчут ваши виноградники!». «Пусть!.. Более того, откройте им подвалы. Очень скоро они за все заплатят!» – ответствовала Великая дама. 10350 бутылок вина вдовы Клико французским торговым кораблем прибыли морем в Санкт-Петербург 6 июня 1814 года, 10 августа – еще 12780 бутылок. Они были распроданы в считанные дни по астрономическим для Франции ценам.

Еще десяток лет тому назад для нашего брата фактически не существовало ничего, кроме «Советского Шампанского», зато сегодня желание заполучить на свой праздничный стол бутылочку «Великой Дамы» от «Вдовы Клико» или «Дом Периньон» от Moet & Chardon может быть реализовано без проблем. Нет, конечно, одна (и очень важная) проблема наличествует. Как говорилось в одном старом анекдоте: «Напиток – божественный! Цена – безбожная!». ■

МЫ ДОСТАВЛЯЕМ УЛЫБКИ

flowers.com.ua

Доставка цветов и других подарков по Украине. Учтите, что ввиду большого числа заказов, приходящихся на праздничные дни, они выполняются в порядке очередности поступления. Поэтому администрация сайта просит размещать заказы заранее.

Международная служба доставки подарков

www.yes.com.ua

Поздравления, доставка подарков по Украине и СНГ. Цветы, парфюмерия, фрукты, шампанское, конфеты, торты к праздникам, торжествам и юбилеям.

SOFTWARE

Программа для расчета допустимой дозы алкоголя.

vodka.agava.ru/bodun.zip

Программа для определения отношения к алкоголю у мужчин с профессиями повышенного риска.

vodka.agava.ru/alkogol.rar

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ (основаны на материалах сайта www.drinks.internet.ru)

Охлаждение шампанского

Как и при выполнении многих других важных задач, здесь главное – не перестараться.

Не стоит выставлять бутылку с драгоценной влагой на балкон или закапывать в снег. Морозильник или сосуд с жидким азотом – тоже не самые лучшие варианты.

Оптимальным будет двух-трехчасовое содержание шампанского в холодильнике. Ну а если у вас в кладовке обнаружилось ведерко, то, не мудрствуя лукаво, наполните его водой пополам со льдом и поместите туда искристый напиток минут на двадцать.

Кстати, недопитую бутылку (иногда такое случается) закройте любой пробкой и поставьте в холодильник, но не больше, чем на два дня.

Как открывать шампанское?

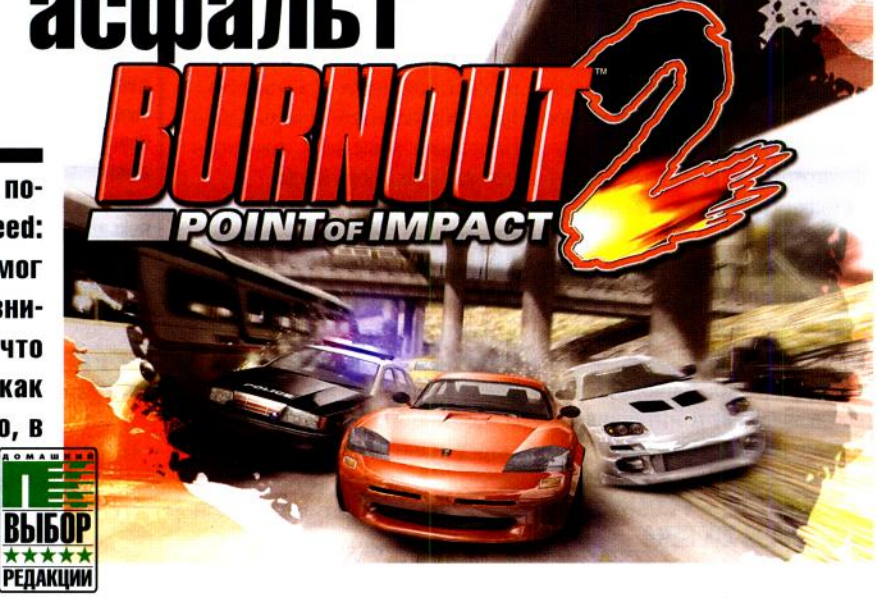
На этот счет существует огромное количество вариантов: от срезания горлышка бутылки одним ударом сабли до долгого выковыривания пробки с последующим ее попаданием в лицо близсидящей дамы или (не знаю, что хуже) выливанием содержимого ей на платье.

Конечно, отказать себе в удовольствии пострелять пробками по движущимся и неподвижным мишеням довольно сложно, но в приличном обществе, думаю, следует действовать спокойно и хладнокровно, применяя старый французский «классический способ».

Возьмите бутылку шампанского за основание левой рукой – если вы левша, то правой. Свободной рукой снимите с горлышка фольгу и мюзле (проволочную оплетку пробки). Большой палец руки наложите на пробку сверху и крепко зажмите ее в ладони. Рукой, держащей бутылку у основания, начинайте потихоньку вращать бутылку, а не пробку, до тех пор, пока она не откроется.

Пылающий асфальт

Сергей Светличный



Мое счастье, что я взялся за Burnout 2 после того, как разобрался с Need For Speed: Hot Pursuit 2 – ведь иначе даже не смог бы заставить себя поиграть в NFS. Разница между этими играми огромна. Все, что в NFS неправильно, в Burnout 2 сделано как надо. Все, что в NFS сделано правильно, в Burnout 2 – еще лучше.

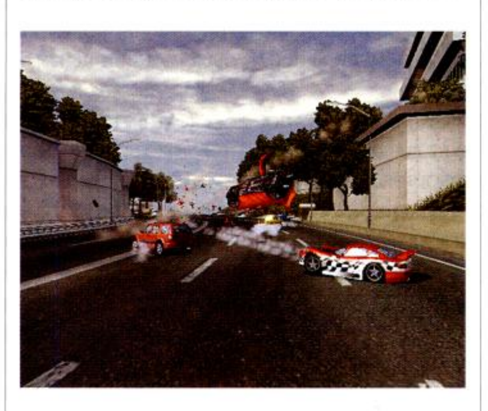
На самом деле концепция Burnout 2 практически идентична концепции серии NFS – супермощные автомобили носятся наперегонки, причем не по специализированным трекам, а по совершенно не приспособленным для таких скоростей городским улицам или загородным шоссе со всеми вытекающими отсюда последствиями. Но если EA Games в последних частях своей «саги» начала метаться из стороны в сторону, придумывая все новые и новые игровые режимы и варианты, то Criterion поступила иначе: она просто довела до совершенства основную мысль городских гонок (которую EA, кстати, упорно игнорирует) – автомобили должны сталкиваться друг с другом.

Причем не просто сталкиваться, а делать это с душераздирающим скрежетом, разваливаясь на куски, пролетая по инерции десятки метров, высекая искры из дорожного покрытия, создавая огромные пробки на переполненных автострадах и заставляя все новые и новые машины врезаться в получившуюся кучу малу – с тем, чтобы тут же показать игроку организованный им кошмар в наиболее удачных ракурсах. «И всего-то?», – спросит читатель. В общем и целом – да, отвечу я. Но. Это надо видеть – не на скриншотах или вытянутых из Internet «мутных» роликах низкого разрешения. Это надо видеть на экране телевизора – и слышать грохот сминающегося железа, доносящийся не из компьютерных колонок, а из полноценного домашнего кинотеатра (звук в игре – в формате Dolby Surround Pro Logic 2, и этим многое сказано).



И второй момент, обеспечивающий успех Burnout 2, – это реализация городских трасс. Перед нами не набор коробок, мимо которых мы носимся в NFS. В B2 мы видим совершенно нормальный город – с интенсивным уличным движением, пробками на перекрестках и прочими радостями мегаполиса.

Машин на дорогах много. Их так много, что временами игрок просто не в состоянии преодолеть очередной затор. Даже на относительно свободных участках расстояние между автомобилями не превышает ста метров, так что вероятность столкновения очень велика – в любую секунду бешеная гонка может закончиться аварией. А если еще учесть, что ради получения возможности ускорения (скорость в таком случае выходит просто запредельная) геймер должен идти на дополнительный риск и выезжать на встречную полосу, проноситься впритирку к другим машинам и выполнять другие трюки, никак не способствующие беспроблемному прохождению трассы, то становится ясно, что адреналин в кровь поступает литровыми дозами.



Одиночная игра (основной режим – Championship) проста как истина: побеждаем в первом заезде, получаем доступ ко второму. Побеждаем во втором – получаем новый автомобиль и доступ к event'у из серии заездов. Побеждаем в нем, получаем ... И так далее, до открытия дополнительных режимов (Crash, где единственная задача – создать аварийную ситуацию на дороге и «набить» машин на как можно большую сумму, и Chase – преследование нарушителя на полицейском автомобиле) и окончания основного чемпионата, за чем следует Custom Series Championship, – все то же, только гораздо сложнее (как вам трассы, на которых все время придется ехать по встречной полосе?).

Что еще нужно для полного счастья? Грамотная система replay (все дружно вспоминают NFS)? Имеется. Отличная работа камеры, эффектные ракурсы – и в итоге от повторов просто нельзя оторваться. Возможность сразиться с приятелем? Пожалуйста – multiplayer присутствует, так что дело только за дополнительным джойстиком. Все. Это и есть та самая идеальная аркада, которую нам обещала, но так и не смогла сделать EA Games. ■

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Жанр аркадная гонка
Платформа Sony Playstation 2
Разработчик Criterion Games
Издатель Acclaim
Web-сайт www.acclaim.com/games/burnout2



ЗА Зрелищные повторы; высокая динамика игры; лучшая на данный момент реализация столкновений

ПРОТИВ Отсутствие лицензированных машин

ВЕРДИКТ Одна из лучших аркадных гонок, когда-либо видевших свет

«Игровые Оскары 2002»



Как бы то ни было, а очередной игровой год подходит к концу. Это значит, что пришла пора пробежаться взглядом по списку выпущенных в свет за последние двенадцать месяцев развлекательных программных продуктов, обновить в памяти те впечатления и переживания, которые они принесли вам, уважаемые читатели, и сделать свой осознанный выбор лучших из лучших.

Мы не забыли о том, что присуждение наших традиционных «Игровых Оскаров» за прошлый год, основанное только лишь на результатах голосования членов редакционного и авторского коллектива «Домашнего ПК», вызвало у многих читателей некоторое недоумение. Поэтому спешим обрадовать известием, что на сей раз их мнения при определении обладателей наших «Оскаров» снова будут учитываться, а с 15 декабря на Web-сайте *www.gammer.net* будет запущено онлайновое голосование.

По традиции для участников голосования мы приготовим немало приятных сюрпризов, а наши дипломы, свидетельствующие о признании в среде украинских геймеров, издатели и разработчики игр-победителей получат из рук полномочного представителя «Домашнего ПК» на одной из грядущих игровых выставок 2003 года.

Как вы помните, основной причиной отсутствия новогоднего on-line-голосования в прошлом году было выполнение важного поручения организаторов выставки ECTS 2002, в рамках которого выбор лучшей игры года по версии читателей нашего журнала должен был производиться летом. Такая же ситуация сохранится и в 2003 году, однако мы приняли решение сделать так, чтоб «и волки были сыты, и овцы целы».

Это значит, что опрос, призванный выявить лучшую игру года, снова состоится в июле, а голосование в наших традиционных «оскаровских» номинациях, дополненных несколькими новыми, будет проведено уже сейчас.

Итак, перед вами список номинаций. Назовем сначала «оскаровские».

Лучшая отечественная игра
Лучшие спецэффекты
Лучшая операторская работа (интро и заставки)
Лучшее музыкальное сопровождение
Лучшее звуковое оформление
Лучшая роль второго плана
Лучшая женская роль
Лучшая мужская роль
Лучший сценарий (сюжет)

Следующая категория – жанровые номинации.

Жанр микс
Strategy/Wargame/Managenent
Real-time strategy
Simulation
Adventure
RPG
Action

В качестве дополнения предлагаются следующие новые для нашего голосования категории.

Лучший add-on или mission pack
Лучший сиквел
Лучшая многопользовательская игра (не MMOG)
Лучший игровой мир
Разочарование года

Что же, ждем вас на Web-сайте *www.gammer.net* в середине декабря. ■



«Сердце Вечности»

Олег Данилов

Еще несколько лет назад мы и подумать не могли, что будем буквально каждый месяц писать об отечественных разработчиках игр. Тем более мы и не предполагали, что в одном номере журнала вполне комфортно разместятся несколько проектов, сделанных в Украине. В этом выпуске «Домашнего ПК» сразу три украинские игры... и знакомство с новой компанией. Ukrainian Development Company – просим любить и жаловать.

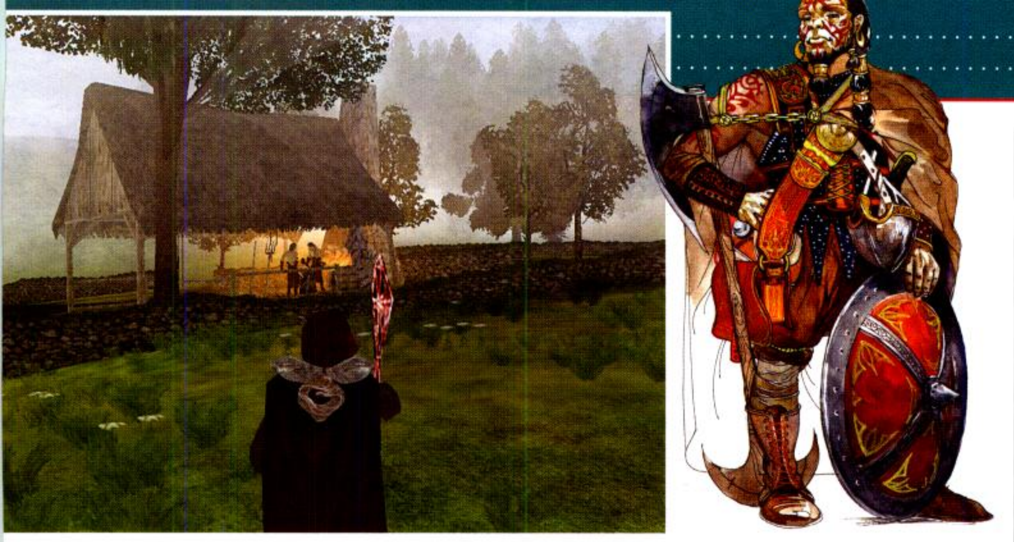
Честно говоря, вышли мы на новоиспеченную команду по чистой случайности. К нам в руки попал промо-ролик их дебютной игры под рабочим названием Heart of Eternity («Сердце Вечности»). Скажем прямо, этот ролик продолжительностью две с половиной минуты очень заинтересовал нас, и мы поспешили познакомиться с его авторами.

На самом деле команду, работающую над «Сердцем Вечности», нельзя назвать новичком в игровой индустрии, многие ее сотрудники прошли хорошую школу в киевской студии Boston Animation (см. обзоры игр этой компании в текущем номере и в «Домашнем ПК», № 3, 2002) и занимали в ней немаленькие должности. Сама Boston Animation фактически распалась в начале этого года, а ее сотрудники пополнили ряды других киевских фирм, в том числе и GSC Game World, Action Forms, Deep Shadows, Frogwares и др. Сергей Билык и Олег Напрасный создали собственную команду, директором которой стал Андрей Корнелишин, к ним присоединились еще пять человек.

Заявить о себе Ukrainian Development Company (UDC) решила проектом в жанре action/RPG. О нем, собственно, и пойдет речь. Виденный нами в промо-ролике пасторальный пейзаж – это, по сути, первая локация фэнтэзийного мира игры, в который главный герой попадает из нашей реальности. Но начинаются события чуть раньше и совсем в другом месте. Встретив на дороге дряхлого старика, мы узнаем, что в Старые времена Древний мастер создал часы, отмеряющие срок жизни мира. Если их не завести в ближайшее время, наступит конец света. Естественно, сделать это может только обыкновенный человек. Маг предлагает нам перевоплотиться в одного из жителей фэнтэзийной страны и вступить в борьбу со Злом, которое, конечно же, попытается помешать нам добраться до часов.

Игровые персонажи, а их будет два или три на выбор (третий, предположительно варвар, пока что находится в стадии обсуждения), – это инкарнации героя в магическом мире. Остановимся на них подробней. Рыцарь – наивный простак, мастер фехтования, абсолютно не сведущий ни в магии, ни в алхимии, ни в других науках. Для него разработчики обещают создать продуманную боевую систему, превосходящую по динамизму и числу комбинаций небезызвестную action/RPG Blade of Darkness. А это значит, что нас ждет множество сложных блоков, комбосы, разные для каждого типа оружия, и другие прелести хорошего fighting'а. Маг, наоборот, практически не умеет драться, для него будет сделана система магических комбосов, основанная на смешивании заклинаний в реальном времени. Ну и третий персонаж представляет собой нечто среднее между двумя предыдущими – он будет использовать и холодное оружие, и магию.

Графический движок Heart of Eternity собственного производства UDC уже сейчас демонстрирует весьма неплохие результаты. По визуальному впечатлению его можно позиционировать где-то между Gothic и Morrowind.



Очень неплохо сделаны лес, трава, дома в деревне, но особо впечатлил нас водопад в самом начале игры. Тем не менее, по словам Сергея Билыка, технического директора компании и автора engine, движок еще будет существенно дорабатываться. Особое внимание Сергей хочет уделить отображению больших открытых пространств, попытавшись отодвинуть границу прямой видимости на 600–800 метров, что по нынешним временам весьма впечатляет. Это важно еще и с той точки зрения, что мир игры – один большой уровень, который по размерам в несколько раз превосходит мир Gothic. Впрочем, с немаленькими закрытыми помещениями и запутанными подземельями engine тоже должен справляться отлично.

Одной из основных задач, по словам арт-директора Олега Напрасного, они считают оживление мира. По задумке в поселениях, а их будет немало, – множество жителей, каждый из которых занимается своими собственными делами, не очень-то и обращая внимание на игрока. Вспоминая безвольных истуканов NPC в недавней Morrowind, изрядно подпортивших нам впечатление от детального мира этой игры, в подобные заявления разработчиков очень хочется верить.

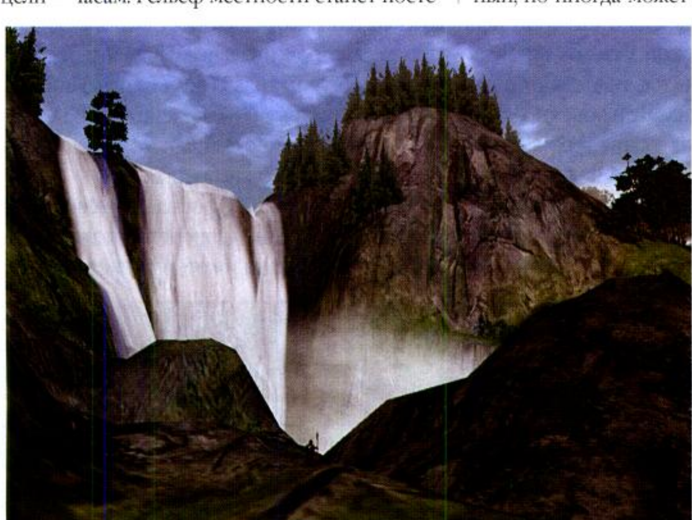
У Ukrainian Development Company есть в загашнике еще несколько интересных идей, заставляющих внимательно присмотреться к этому проекту. Первая из них – дряхление мира по мере продвижения игрока к главной цели – Часам. Рельеф местности станет постепенно сглаживаться, строения разрушаться, растения увядать и т. д. Как это будет выглядеть на деле, ведь здесь важно передать ощущение утекающего времени, сказать сложно, но задумка неплохая. Второй интересный момент – желание показать в RPG действительно большие сражения, в которых принимают участие несколько сотен бойцов. На Sony PlayStation 2 мы подобное уже видели, но на ПК пока что серьезных битв в ролевых играх не наблюдалось.

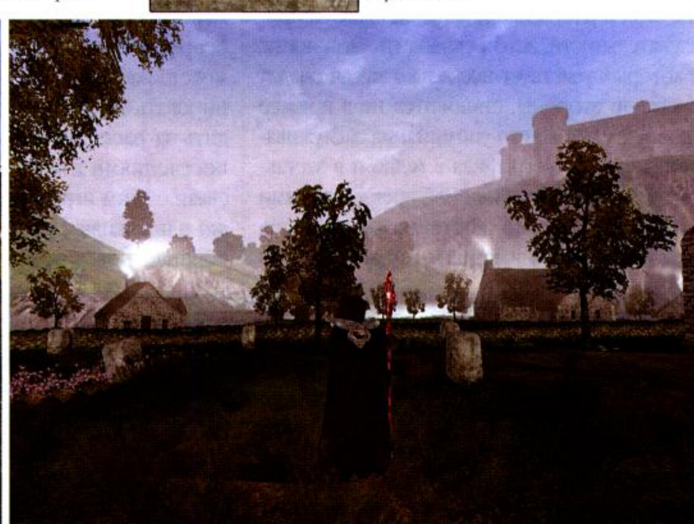
Сюжет игры, принадлежащий перу известного киевского фантаста Сергея Иванова, весьма впечатляет, хотя, по нашему мнению, в нем есть несколько моментов, которые при сегодняшнем уровне технологий и за предельно короткий срок, отведенный на завершение проекта самими разработчиками, реализовать будет очень сложно. Население мира Heart of Eternity стандартно по фэнтэзийным меркам – люди, орки, гномы, эльфы, вампиры, оборотни, драконы и т. д. Планируется создание большого числа поселений, поселков и целых городов – как людских, так и не человеческих, будет также определенное количество нейтральных бродячих персонажей. Интересной задумкой нам показалось привлечение советчика-ворона, который в нужные моменты станет направлять игрока на путь истинный, но иногда может и соврать.

Еще один необычный для классических action/RPG элемент – использование маленького помощника – ожившей мандрагоры, ее можно посылать в места, недоступные для вашего персонажа, например заставить забраться на высокую стену. Вся игра сделана в виде от третьего лица, хотя существует и возможность переключиться в first person, причем управление мандрагорой будет происходить именно в этом режиме.

Ролевая система игры пока что находится в стадии обсуждения, но она, похоже, окажется не очень сложной (все же жанр накладывает ограничения), но уж точно не такой атрофированной, как в Blade of Darkness. Как обычно, нам обещают, кроме основных квестов, связанных с поиском семи ключей, открывающих доступ к Часам, некоторое количество побочных заданий. А вот особой нелинейности скорее всего не будет – хотя мы и можем исследовать мир по своему усмотрению, сюжет не даст нам своевольничать. В принципе, правильное соотношение свободы и сюжетной зависимости – половина успеха ролевой игры, посмотрим, как это реализуют в Heart of Eternity.

Как видите, планов у ребят из UDC громадье, проект находится пока что на самой ранней стадии разработки, и, по сути, сейчас существует только движок, который к тому же предстоит усовершенствовать, да небольшой незаконченный участок мира. Смогут ли разработчики за год, а именно такой срок они отмерили сами себе на завершение проекта, реализовать все идеи, или многое из описанного в этой статье так и не войдет в финальную версию игры, покажет время. Работы действительно много, но, по нашему мнению, «Сердце Вечности» выглядит весьма привлекательно, поэтому мы верим, что все у ребят получится. Должно получиться... ■

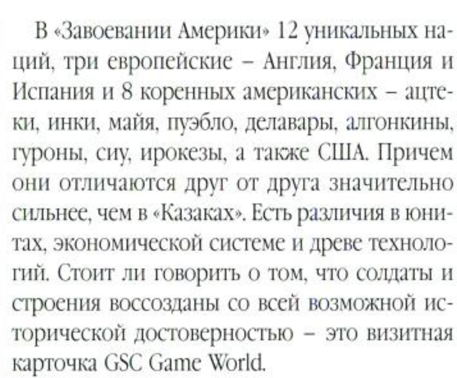




Как казаки Америку воевать ходили

Олег Данилов, Евгений Медведев

№12/2002 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ



В GSC Game World не умеют делать плохие игры. Не умеют и все тут. Каждый проект компании – это маленький прорыв в игростроении. Не стала исключением и «Завоевание Америки», новая стратегия, развивающая идеи знаменитых «Казаков» и поднимающая планку качества в RTS просто на недосягаемую высоту.

Первый беглый взгляд на игру вызывает чувство дежа-вю. Кажется, это все те же самые «Казаки» с улучшенной графикой, большим числом юнитов и увеличенным масштабом карт. Только поиграв в «Завоевание Америки» несколько недель, понимаешь, что это совсем другая игра.

Традиционно проекты GSC принято начинать хвалить с графики. И есть за что. Внешний вид «Завоевания Америки» безупречен. Таких красот в стратегиях мы еще не видели – кажется, пейзаж вот-вот оживет. Текущей водой, водопадами и порогами, прибоем, отражениями в воде, фотореалистичными скалами, рощами, причудливыми храмами индейцев, резвящимся зверьем (чего стоят только стада бизонов), которое, кстати, может быть смертельно опасно для ваших крестьян, можно любоваться почти бесконечно. Вообще же для «Завоевания Америки» создано около тысячи различных элементов ландшафта и около 200 видов флоры и фауны в четырех климатических зонах. Грандиозное зрелище представляют собой крепости, порой не вмещающиеся в игровой экран, и большие боевые корабли.

Так как все здания в игре увеличились, теперь соотношение размеров юнитов и строений почти реально, появился и новый режим 4-кратного масштабирования карты. Конечно, игра теряет в таком виде часть своей привлекательности, зато руководить баталиями, в которых участвует несколько тысяч солдат с каждой стороны, становится не в пример удобней. Отдельного упоминания заслуживает великолепная графика в меню и в заставках миссий – художники GSC превзошли сами себя. Ну и конечно, достойна восхищения очень плавная анимация юнитов – честно говоря, фаз движения не видно вообще. Особенно порадовали пушки, к которым теперь прикреплен расчет (смерть артиллеристов приведет к выходу орудия из строя), знаменосцы и кавалерия.

Звук. Пусть говорят, что в стратегиях он не очень важен, в GSC и здесь сделали все почти идеально. Что озвучивание брифингов, что «голоса» юнитов, что звуки мирной жизни или сражений – придраться просто не к чему. Музыка хотя и не запоминается, но создает приятный игровой фон, а чего еще можно требовать.

Спев заслуженные дифирамбы аудиовизуальной составляющей игры, перейдем к геймплею. Но сначала несколько цифр для тех, кто в первый раз услышал о «Завоевании Америки». Итак, игра «больше» «Казаков», как минимум, в два раза. Лимит юнитов поднят до 16 тыс. – это новый рекорд в индустрии. Конечно, не все из приходящихся на одного игрока, скажем в дуэлях, 8 тыс. юнитов будут боевые, тем не менее сражения действительно приобрели необычайную масштабность. Пяти-, шеститысячные армии – это уже не шутка, а реальность, позволяющая почувствовать себя настоящим полководцем.

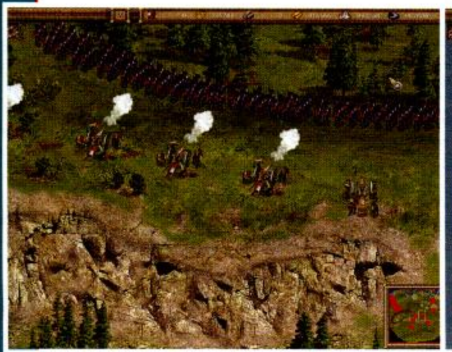
Увеличился и масштаб карт. Теперь самая большая из них в 4 раза превосходит максимальную карту в «Казаках». Пешему юниту для того, чтобы пересечь ее, понадобится не менее 15–20 минут. Так что о быстрой переброске армии на другой участок фронта можно забыть, приходится тщательно планировать оборону и атаку. Ну и конечно, следить за раскинутыми на такой территории поселениями становится очень сложно, в связи с этим игра в режиме *Случайная карта* или с живым противником по сети приобретает новые краски.

В «Завоевании Америки» 12 уникальных наций, три европейские – Англия, Франция и Испания и 8 коренных американских – ацтеки, инки, майя, пуэбло, делавары, алгонкины, гуроны, сиу, ирокезы, а также США. Причем они отличаются друг от друга значительно сильнее, чем в «Казаках». Есть различия в юнитах, экономической системе и древе технологий. Стоит ли говорить о том, что солдаты и строения воссозданы со всей возможной исторической достоверностью – это визитная карточка GSC Game World.

Пожалуй, осталось сказать о том, что в игре 5 кампаний, причем три из них можно пройти за обе противоборствующие стороны. «Путешествие Колумба» – простенькая обучающая кампания за Испанию. «Крах империи Тауантисуйу» посвящена падению империи инков и знаменитой экспедиции Писарро. Здесь вы выступаете за конкистадоров. В ней нет экономических миссий, только боевые. Наибольший интерес представляют кампании, в которых можно выбирать сторону, участвующую в конфликте, – «Семилетняя война» (Англия/Франция), «Восстание Текумсе» (индейцы/Франция) и «Война за Независимость» (Англия/США). Именно они наиболее масштабные и позволяют в полной мере насладиться всеми нововведениями игры. Кроме того, имеется девять одиночных миссий и возможность повоевать на генерируемой карте с ботами. Остальные, весьма оригинальные виды игр, к сожалению, доступны только по сети или в Internet.

Самые заметные нововведения в игре – система крепостей и показатели морали и опыта у солдат. Сначала о крепостях.

Кроме грандиозных фортов и крепостей, в которых, собственно, и происходит тренировка войск из крестьян и которые представляют











«ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.americanconquest.ru

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Превосходная графика; эпические масштабы; мораль и опыт у солдат; система крепостей; режимы игры в Internet
ПРОТИВ Нет
ВЕРДИКТ «Завоевание Америки» превосходит «Казаков» настолько, насколько современный автомобиль превосходит первое авто Бенца – это новый стандарт RTS

собой отличные оборонительные пункты, вы можете разместить солдат буквально в каждом строении своего города, будь то склад или мельница. Так что ситуация, возможная в оригинальных «Казаках», когда одинокий конник мог захватить полгорода, уже не повторится. Неприятеля приходится буквально выкуривать из каждого здания, бросая на штурм свои войска, если вы, конечно, хотите сохранить строения целыми, что немаловажно во многих случаях.

Естественно, враги не сидят в домах как истуканы, а активно отстреливаются, так что жертвы при штурме, особенно форта или крепости, просто колоссальные. Учтите при этом, что ваши солдаты могут просто испугаться плотного огня и смертей товарищей и разбежаться, нарушив целостность строя. Конечно, можно расстрелять цитадель из пушек с безопасного расстояния или выбить меткими залпами всех стрелков, но штурм стоит того, чтобы его увидеть – грандиозное зрелище.

Собственно крепости – это маленькие города в городах. Именно здесь тренируются войска и изготовляются пушки. Причем при добавлении к форту конюшни или мастерской они действительно пристраиваются к сооружению. По-прежнему многие апгрейды привязаны к определенным зданиям, но основная масса их совершается в городском центре. Не забыты и портовые сооружения для постройки и апгрейда морских юнитов. Вообще же в игре более сотни различных юнитов и 130 зданий.

Второе важное нововведение, о котором мы уже упоминали, – мораль и опыт. Теперь после одного дружного залпа, данного в нужный момент, неприятельское подразделение может тривиально разбежаться с поля боя. То же относится и к вашим солдатам. Отрицательно на мораль влияют плотный огонь противника, отсутствие офицеров, фланговые и тыловые удары и некоторые другие факторы. Все это коренным образом меняет стратегию боя. Теперь стоит ждать момента для залпа, устраивать засады и совершать марш-броски в тыл неприятеля. Игра в «Завоевании Америки» стала ближе к тактическим стратегиям. Параметр «опыт» проявляется в том, что у геройских солдат, активно участвующих в сражениях и, главное, поражающих неприятеля, появляется бонус к атаке и морали. Так что вполне реально взрастить собственную гвардию.

Введены в игру и дипломатия, то бишь возможность заключать союзы с нейтральными племенами индейцев, и несколько режимов атаки у юнитов (дальний бой и рукопашная), игровые карты приобрели бóльшую интерактивность благодаря мирным поселениям, древним руинам и сокровищам, тем же мирным и агрессивным животным. Значительно усилился и AI противников – они стараются не нападать на сильного врага, ищут слабые места обороны и идут в атаку большими армиями.

«Казаки» были во многом сетевой игрой, «Завоевание Америки» же имеет ряд уникальных возможностей, которым под силу сделать ее хитом среди Internet-игр. Так, система автоматических чемпионатов, глобальных рейтингов и родовых гербов не даст соскучиться тщеславным любителям быть во всем первыми. Уникальная функция *Vizor* позволяет просматривать идущие в Internet игры всем желающим в реальном времени. Исторические баталии опять-таки доступны только при игре по сети (это связано со сложностью создания адекватного AI для битв). Ну и конечно, уникальный режим *Война за Землю*, в котором кланы и отдельные игроки, выбрав себе страну, будут постепенно завоевывать Америку, отбивая у реальных противников участки территории (их около 10 тыс.). Действительно впечатляет. Вместе с игрой поставляется мощный интуитивно понятный редактор миссий, так что полет фантазии энтузиастов ничто не ограничивает.

Одним словом, наше мнение однозначно – шедевр. Конечно, в «Завоевании Америки» есть мелкие огрехи в балансе и дизайне, но какой проект их лишен. Но самое главное... Ни одна другая игра не позволит вам поучаствовать в настолько грандиозных, поистине эпических сражениях, как те, что происходят в «Завоевании Америки». Ни одна не даст такого упоения собственной победой.

P. S. В планируемом дополнении мы увидим новые нации, юниты и кампании. В том числе русских на Аляске и в Калифорнии. В «Завоевании Америки 2» – гражданскую войну в США. Мы уже ждем продолжений. ■






Контрольный выстрел

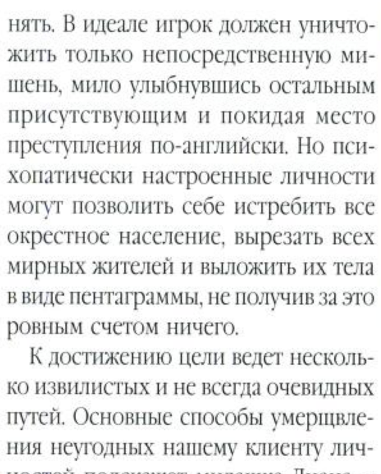


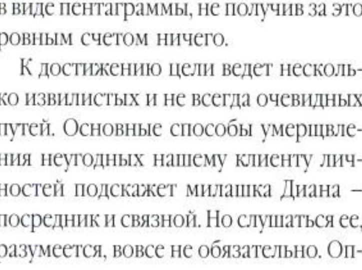
Сергей Галенкин

Когда окончательно наглеет местная блатная шпана, когда хамы в общественном транспорте начинают вызывать ответную реакцию, когда мой внутренний показатель агрессивности достигает точки кипения, я бреюсь налысо, так что становится видна татуировка в виде штрих-кода на затылке, достаю из-под половицы струну от фортепиано и иду убивать.

В том, что эта игра будет, не сомневался никто. Восхитительно неполиткорректный Hitman: Codename 47 своим появлением не только спровоцировал очередную волну истерии луддистов мира компьютерных игр, но и показал, что привычно тупоголовый жанр шутеров может быть умным. До «номера 47» самой сложной задачей, с которой сталкивались поклонники трехмерных боевиков, являлось нажатие трех кнопок в определенной последовательности, а главной извилиной была та, что от глазного нерва идет прямиком к указательному пальцу. В смежных жанрах царила постепенная интеллектуализация игрового процесса, и только шутеры оставались заповедным местом. Даже Thief не сумела сделать то, что удалось лысому убийце, – заставить игроков сначала думать, а потом не стрелять.

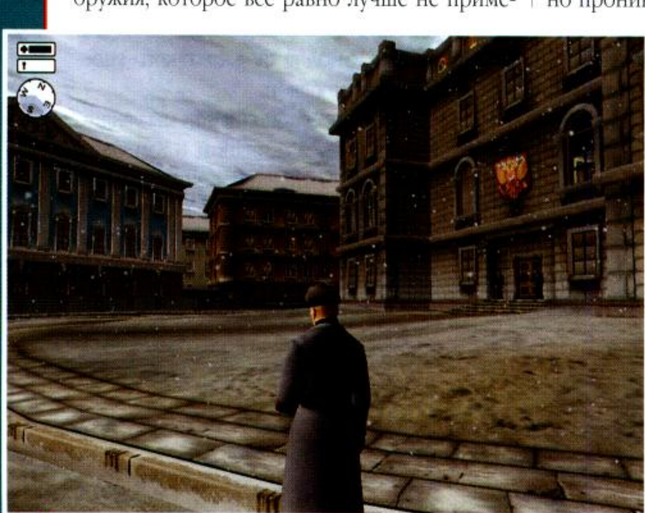
Несмотря на жанровую принадлежность, Hitman 2: Silent Assasin является одной из самых пацифистских игр нашего времени, уступая разве что тетрису. Симулятор наемного убийцы настойчиво рекомендует никого не убивать, поощряя тех, кому это удалось, достижением нирваны и новыми образцами оружия, которое все равно лучше не применять. В идеале игрок должен уничтожить только непосредственную мишень, мило улыбнувшись остальным присутствующим и покидая место преступления по-английски. Но психопатически настроенные личности могут позволить себе истребить все окрестное население, вырезать всех мирных жителей и выложить их тела в виде пентаграммы, не получив за это ровным счетом ничего.





К достижению цели ведет несколько извилистых и не всегда очевидных путей. Основные способы умерщвления неугодных нашему клиенту личностей подскажет милашка Диана – посредник и связной. Но слушаться ее, разумеется, вовсе не обязательно. Определенным намеком также служит выдаваемый на задание арсенал – уж если вам в руки попала взрывчатка, грех будет ею не воспользоваться.

Застрелить из снайперской винтовки с безопасного расстояния. Подсыпать яд в вино. Задушить струной. Подложить бомбу в автомобиль. Переодевшись охранником, незаметно проникнуть внутрь, выстрелить из пистолета с глушителем в голову и спокойно покинуть здание. Забить насмерть клюшкой для гольфа. Расстрелять из АК-74. Сбить машиной. Зарубить.

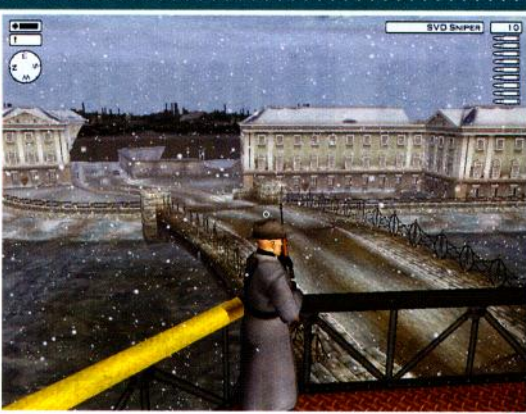


Арсенал инструментов для убийства хотя и несколько уступает, скажем, Soldier of Fortune 2, тем не менее невероятно аутентичен и вполне соответствует имиджу главного героя. Никаких пулеметов, портативных ракетных установок или BFG-9K. Вместо этого есть просто огромное количество огнестрельного и холодного оружия, включая аристократическую Beretta, неизменные hardballers, снайперские винтовки, арбалет, катану, хлороформ, интернациональный АК-74 и, наконец, самое главное орудие – незаметная при обыске, неподвластная детекторам металла, тонкая фортепьянная струна – идеальное средство тихого душегубства.

Детектор опасности в левом верхнем углу экрана чутко реагирует на повышенный интерес местных служб безопасности к нашей лысой персоне. Игровые ужастики во главе с Silent Hill 2 нервно курят в сторонке. Им не сравниться с саспенсом, льющимся через край, когда переодетый милиционером наемный убийца со снайперской винтовкой под мышкой пересекает патрулируемую военными площадь, под ускоряющийся стук, возвещающий о возрастающей вероятности обнаружения. По истечении самых долгих трех минут в вашей жизни вы встретите двери заплеванного подъезда-укрытия, как горячо любимую бабушку после нескольких лет разлуки.

Авторы внесли немало изменений в игровой процесс. Во-первых, у нас наконец-то появилась возможность сохраняться практи-



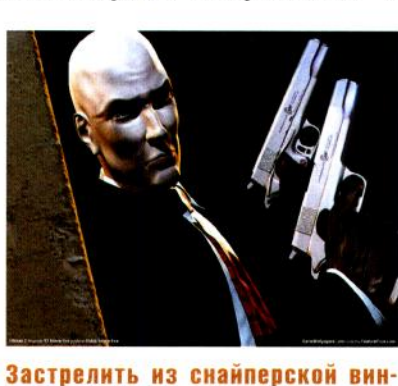


чески в любой момент. Таким образом, вам больше не придется, скрипя зубами, проходить один и тот же уровень по 25–30 раз – теперь вы вполне можете ограничиться тремя-четырьмя. Во-вторых, маскарад с переодеванием больше не является панацеей – ваши противники вполне способны отличить лысого европейца, наряженного в кимоно от коренного японца. Это заставляет вас не попадаться лишний раз на глаза и уж ни в коем случае не сталкиваться с ними лицом к лицу. Хотя на некотором удалении враги теряют свою бдительность. В-третьих, камера, которая привязана к нашему антигерою, стала несколько более интеллектуальной и больше не должна вызывать приступов необузданной ярости. Впрочем, у нас теперь есть вид и от первого лица.

Дизайнеры уровней радуют разнообразием заданий и интерьеров для них. Начав в пасторальной Сицилии, лысый киллер будет истреблять своих жертв в морозной России, такой же заснеженной Японии, неприветливой Малайзии, откровенно враждебном Афганистане и на удивление горячей Индии. Декорации продуманы до мелочей, некоторые из них призваны помочь вам в выполнении задания (вроде удачного забытого подноса с бокалами или хранящейся в гараже снайперской винтовки), другие же просто создают необходимый антураж.

Разработчики хвалятся тем, что лично побывали в России – и это действительно заметно. Впервые в западной игре Санкт-Петербург не похож на обвешанную портретами вождя мирового пролетариата угрюмую цитадель коммунизма с медведями на улицах и прохожими, поголовно наряженными в шапки-ushanki. В остальные представленные в игре страны дизайнеры съездить поленились, поэтому уровни в северной российской столице получились, наверное, самыми атмосферными. Впрочем, вполне возможно, что японцы и индусы считают иначе – над оформлением строений трудились несколько профессиональных архитекторов.

К сожалению, сюжет не отличается особой динамикой или обилием неожиданных поворотов, хотя ближе к концу игры несколько неприятных сюрпризов все же подбросит. Начало же банально и не заслуживает пристального внимания: у ушедшего в монастырь сорок седьмого злые и жадные итальянские мафиози похищают духовного наставника, что не лучшим образом сказывается на его моральном облике. В общем, он снова берется за старое, хотя вроде бы давал зарок. Мотивация этого решения несколько не ясна, впрочем, горбатого, как говорится...



Застрелить из снайперской винтовки с безопасного расстояния. Подсыпать яд в вино. Задушить струной. Подложить бомбу в автомобиль. Забить насмерть клюшкой для гольфа. Расстрелять из АК-74. Сбить машиной. Зарубить.

Графический движок со времен первой части «окреп и возмужал». Освоив хитрые заклинания motion capture, он поражает неподготовленный глаз плавностью и естественностью движений персонажей и заставляет всерьез беспокоиться за актеров – сколько народу пришлось истребить, чтобы снять такое замечательное падение тела после выстрела в голову с близкого расстояния? И всего подобных анимаций было записано около 8000 (восьми тысяч), так что вы нескоро сможете оторваться от созерцания предсмертных корчей удушаемой безмолвным убийцей жертвы. Анимация мертвых тел практически не уступает движениям живых персонажей: попытайтесь потащить только что убитого охранника за ногу, и вы поразитесь, как естественно реагируют его конечности на встречающиеся на пути препятствия.

Звуковое оформление выше всяких похвал. Для записи музыки был привлечен Венгерский национальный симфонический оркестр – классические мелодии как нельзя лучше подходят к вдумчивому игровому процессу. Голоса противников – еще одна отлично выполненная часть игры. Несмотря на то что ранее предполагалось заставить всех персонажей говорить по-английски, наделив их национальными акцентами, авторы все же решили сделать игру максимально достоверной и наняли носителей языка для придания происходящим событиям подлинного колорита. «Стой, стрелять буду» обеспокоенного нашим богатым арсеналом милицейского патруля вызывает острую ностальгию по старым советским военным фильмам. А вступительный ролик наверняка порадует любителей нецензурной речи, поскольку содержит весьма эмоциональные восклицания русского персонажа, не стесненного классическим воспитанием.

Hitman 2 – чрезвычайно удачная игра, уникальный в своем роде сиквел. Он лишен всех недостатков первой части и при этом в полной мере наделен ее достоинствами, что и определило «Выбор редакции» для бесшумного убийцы. ■

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Жанр stealth action
Разработчик IO Interactive
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.hitman2.com



Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Уникальный геймплей; потрясающая музыка; разнообразие решений
ПРОТИВ Слабый сюжет
ВЕРДИКТ Единственная в своем роде возможность побыть наемным убийцей – без риска, без жертв, без прибыли

На Олимпе

Андрей Грабельников

Рекламный постер Age of Mythology выглядит так: на переднем плане грузный Зевес, сжимающий в мускулистой деснице молнию, одесную с ним группа личностей, изображающих египетских и скандинавских небожителей. Нижняя часть композиции, как и полагается, теряется в кучевых облаках. Красующееся же внизу название игры хочется поменять на бойкое «Боги теж мужики».



Как и следовало ожидать, большинство предположений относительно потомка Age of Empires подтвердилось. Наследник поражен тяжелейшим недугом – позабыл начисто собственную родословную. А ведь «ноги» серии растут из близкой к историческим реалиям Civilization. AoM же вовсю эксплуатирует мифы и легенды Древнего мира. Исполнено все это, естественно, на самом что ни на есть обывательском уровне. Попытки получить удобоваримое варево, замешав в одном котле этнос различных цивилизаций, идейно более всего напоминают опыты Robocop vs. Terminator. Создатели подобных монстров обычно жаждут скрестить два популярных брэнда, алхимикам из Ensemble Studios хотелось экзотики и разнообразия. В итоге сознание цивилизованного человека принимать такое кушанье отказывается. Вот вам будничная сцена из игры: Геракл в компании очень похожих на диплодоков гидр потчует суковатой дубиной скандинавских эрлов, не забывая угощать и древнеегипетских боевых слонов. Разыгрываемая буффонада – на самом деле часть выверенного блестящего экономического расчета. Цель – завладеть капиталами американских тинейджеров – самой доходной, как доказывает опыт The Sims, категории. Нам остается лишь понимающе кивнуть.

Строчить эпитафии, впрочем, рано – из под клоунского колпака во весь рот улыбается старая знакомая, заметно похорошевшая Age of Empires. Разумеется, ставки в первую очередь делались на зрелищность игры. Помните, какой красоты достигла ограниченная всего 256 цветами первая Age of Empires. AoM уже ни в чем не ограничена, активно использует все мощности видеокарт и выдает картинку неземной красоты в полном 3D. Греция... свежее весеннее утро, воздух настолько чист, что, кажется, разреши разработчики приближать камеру еще немного, и вы обнаружили бы капельки росы на отдельных травинках. Египетские пейзажи – торжество полуденного зноя и мелкого злого песка, одинокие пальмы молча смеются над истекающими потом юнитами. Или вот: припорошенная снегом равнина, где наступил и никогда не закончится закат – кроны деревьев, крыши домов, доспехи, решительно любая поверхность отливают густым медным цветом. Особое внимание хочется уделить водной стихии. Такого прибоя, такой пены, такой, наконец, воды вы не увидите нигде. В прибрежной зоне, где вода еще прозрачна, различимы мельчайшие подробности дна: колышутся водоросли, суетятся морские обитатели. А как выглядит прибой, освещенный заходящим солнцем... Магнетически прекрасное зрелище, которое стоит продавать как отдельный скринсейвер.

Юниты выпилены из полигонов обычными методами, то есть издалека выглядят весьма пристойно, но в крупных планах (какие обычно используются в межмиссионных вставках) превращаются в угловатые поленья и не вызывают бурного восхищения – такой себе уровень WarCraft III, разве что двигаются изящнее. Особо радует разнообразная анимированная живность, в изобилии встречающаяся на картах. Это, кстати, один из многочисленных знаков качества. Могли ведь и не утруждать себя так.

AoM в отличие от своих предшественниц балует нас всего тремя расами. У древних греков, древних скандинавов и древних египтян различий побольше, чем между французами и японцами в AoE 2, но и поменьше, чем, скажем, у орков и людей сами знаете в какой игре. Основные дефиниции, ясное дело, визуальные. Батраков греков и египтян вы не перепутаете ни за что на свете. Следующее радикальное отличие – способ получения специального ресурса favor, божьей то есть милости. Агрессивные варяги набирают favor, проливая кровь оппозиции. Грекам повезло больше – необходимо отправить пеонов к ближайшему храму, где они, утруждая спины неустанной молитвой, будут постоянно пополнять драгоценный ресурс. Египтянам же достаточно построить в центре деревни несколько монументов, и благодать сама потечет рекой. Впрочем, favor никогда не бывает много, остальные ресурсы – еда, золото и дерево – имеют тенденцию скапливаться, а вот расположение богов ограничено мизерной сотней очков. Между тем наиболее важные апгрейды не обходятся без использования в больших количествах именно этого компонента. Кроме того, favor расходуется на производство мифических существ и призыв героев.







AGE OF MYTHOLOGY

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Web-сайт
www.ensemblestudios.com/aom/

Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Лучшее графическое исполнение 3D RTS; грамотное управление и продуманный интерфейс
ПРОТИВ Сценарий и сюжет
ВЕРДИКТ Рассчитанный на многократную окупаемость очень качественный клон Age of Empires



Герои – главная, как вы заметили, тенденция сезона в стратегиях. Ход гениально простой и практически беспроигрышный – игрок охотнее привязывается к уникальным персонажам, чем к безликой унитарной толпе юнитов. Бывают единичные случаи неудачного и бесполезного использования героев. Один из них – AoM. На фоне гипертрофированного, как и положено в мифах и легендах, пафосного и примитивного сюжета чрезвычайно важно было прописать запоминающиеся личности. Каковы герои в хронологии древних сказаний? Колоссы, полубоги, наделенные сверхъестественными способностями. В AoM – это немного усиленная солдатня, обладающая именем собственным, однако чересчур инертная и слабохарактерная. К тому же, бравые коммандос лишены возможности набирать опыт. В результате перечисленных недочетов игрок перестает интересоваться сюжетом и воспринимает кампанию как последовательный набор миссий, способных, впрочем, порадовать динамичной сменой декораций.

Мифические существа, в сущности, те же герои, производство которых поставлено на конвейер. Монстры, как правило, значительно превосходят людишек по габаритам и характеристикам, причем обладают специальными возможностями. Вот, к примеру, циклоп хватает несчастных за шкирку и с чувством швыряет оземь. Пострадавший после такой экзекуции обычно больше не встает.

Набор сверхсуществ, апгрейдов и элитных юнитов тасуется в зависимости от того, кто из богов является вашим покровителем. Когда вы, выполнив определенные требования, переходите в следующую эру (именно так, как это было в прошлых играх серии), AoM посредством меню вопрошает, кто из двух богов будет над вами шефствовать. В общей сложности для каждой расы пантеон представлен шестью божествами, то есть существует шесть вариантов развития. Кроме всего прочего, при переходе из эпохи в эпоху вы награждаетесь одной уникальной способностью, которую можете использовать лишь единожды. Тут попадаются интересные экземпляры. Помимо очевидных и очень между тем зрелищных разрушительных катаклизмов, обрушиваемых на врагов, имеется, например, возможность заморозить в определенном радиусе все производственные процессы или соорудить неисчерпаемый склад ресурсов – давнюю мечту любого стратега.

На откуп обличителям, уличающим игру в казуализме, приводится боевая система с некоторым даже креном в тактическую глубину. Посмотрите, мол, и в нашей слободе имеются формации и узкоспециализированные юниты. И то и другое в репертуаре игры действительно есть. Так, иконка, скажем, с изображением метателя копий при наведении курсора отсвечивает информацией о том, что данный тип войск хорош супротив лучников, а лучники, в свою очередь, больнее бьют пехоту. Позвольте, но почему тогда показатели брони, атаки и причиняемого ущерба у первого существенно выше? Причем данный пример не является исключением, напротив – подтверждением правил, по которым действует игра. Решающее слово остается, как водится, за самыми мощными войсками. Вот регулируемая степень агрессивности – своевременная и действительно полезная функция, пользоваться которой приходится довольно часто.

Из четырех представленных формаций реально используется лишь одна – автоматически выстраивающая группу юнитов, объединенных единой резиновой рамкой. Удобно (лучники и метательные орудия сзади, пехотура и конница впереди) и практично. В игре, где ключевым понятием является скорость перемещения курсора, где юниты, на поверку, обладают самой широкой специализацией и где надо одновременно успевать заготавливать дерево, строгать крестьян, перманентно производить бесконечные улучшения, вместе с тем следя за обороной нескольких подворий, потребность в формации box «отсыхает» сама собой.



Несмотря ни на что, у игры есть родословная, есть маститые родители, есть внешний лоск. Благодаря тщательно выверенной ориентации на самый прибыльный сектор рынка и капиталовложениям со стороны Microsoft AoM моментально взлетит и надолго задержится на олимпах всевозможных чартов, откуда будет лениво поплевывать в сторону всякой там критики. ■

Рядовые апокалипсиса

Олег Данилов

Конец света наступил тихо. 10 ноября 2004 г. в госпитали Токио доставили несколько человек со странным недомоганием, получившим название Синдром Спонтанного Вырождения Генома. Через две недели все заболевшие скончались. Причина – неконтролируемое лавинообразное размножение клеток тканей. Мертвецы уже не были похожи на людей, скорее – на бесформенные куски мяса.

Через несколько дней заболевшие появились в Москве, Берлине, Лондоне, Париже и Лос-Анджелесе. Тем временем количество зараженных в Токио достигло 100 тыс., и был сделан вывод об искусственном происхождении вируса. Смертность от ССВГ составила 100%. Одной из первых радикальные карантинные меры применила Франция – на Париж была сброшена атомная бомба. Еще через некоторое время правительства всех стран прекратили свое существование – наступила эра анархии.

В феврале 2005 г. последние семь незараженных солдат и офицеров русской военно-исследовательской базы «Калинина» принимают решение взорвать узкий проход, ведущий в долину, в которой расположена воинская часть, и переселиться в автономное убежище. В пестрой компании пять русских, включая профессора-вирусолога, американец и немец из состава делегации НАТО, случайно застрявшие на базе. В бункере им предстоит провести долгих 10 лет.

Начало Soldiers of Anarchy просто ошеломляет. Война против глобального терроризма, эпидемия искусственного происхождения, короткие новостные сводки о последних днях человечества – картина конца света написана яркими мазками. Вступление выдержано в очень мрачных тонах, оно создает атмосферу, в которую вам предстоит с головой окунуться в игре, – атмосферу постапокалиптического мира, где правит анархия.

Представьте себе, что место действия Fallout перенесли из Калифорнии в Россию, и из бункера вышел не один человек, толком не представляющий, что ему делать, а небольшое воинское подразделение, спаянное армейской дисциплиной, четким видением своей цели и уверенностью в собственных силах, к тому же имеющее надежный тыл – базу с работающей лабораторией и мастерской. Soldiers of Anarchy именно такая игра – тактическая стратегия с управлением на уровне отделения/полувзвода в российской глубинке.

Мир, в который мы попадаем, выйдя из бункера, ошеломляет. Мрачная картина, нарисованная во вступлении, оживает: тяжелое ржавое небо, заброшенные города, скелеты машин, обветшалые избы. Российская глубинка – взгляд из Германии. И взгляд, надо сказать, очень пристальный. Чего стоят только облезшие остовы хрущоб и брошенные гнить малолитражки, до боли напоминающие 421-ю модель «Москвича». А родные, близкие сердцу «газики» и «Уралы», БМП и БТР, Т-55 и Т-80, «Шилки» и «Грады», Ми-8 и Ми-24... Да за одно это игру можно полюбить.



Что поражает в игре буквально с первого взгляда – так это внимание разработчиков к деталям. Скажу честно, в стратегии, где камера, как правило, отдалена от юнитов, такое внимание противоестественно, но, тем не менее, именно этим игра подкупает. Модели техники в Soldiers of Anarchy точны буквально до подфарников и подножек. При желании знатоки могут отгадать даже конкретную модификацию той же «Шилки» или «Урала». Причем все эти мелочи работают.

Солдат, посланный занять место в машине/танке/вертолете, подходит к ней, закидывает оружие за спину, открывает дверцу, ставит ногу на подножку, пригибает голову в проеме и садится на положенное место водителя/стрелка/штурмана/пассажира. Мало того, вы видите персонажа, сидящего в машине, и он выполняет вполне осмысленные действия: в нужный момент занимает место у пулемета, по вашей команде десантируется и т. д. Просто невероятно! А сами машины?! Указав точку, куда необходимо переместиться, вы вызываете целую лавину действий: слышен щелчок ключа, первый холостой рык двигателя, из труб появляется выхлоп, загораются и тут же гаснут стоп-сигналы, ну и, наконец, – поехали. При тор-



SOLDIERS OF ANARCHY
Жанр тактическая стратегия реального времени
Разработчик Silver Style
Издатель Simon & Shuster Interactive
Web-сайт www.soldiers-of-anarchy.com



ЗА Множество тактических приемов; достоверные модели боевой техники; внимание к мелочам

ПРОТИВ Отвратительный алгоритм нахождения пути; неудобное управление

ВЕРДИКТ Лучшая тактическая стратегия за последнее время несмотря на несколько серьезнейших недостатков





можении все происходит в обратном порядке: сначала стоп-сигналы, потом резкий тормоз, машина еще дергается, гася инерцию, оседающая пыль, выхлопные газы идут вертикально вверх, а не назад, сдуваемые встречным потоком воздуха, и... остановка. Честно говоря, увидев это впервые, просто замираешь как громом пораженный и гоняешь бедных солдатиков из машины в машину. Что уж говорить о таком колоссальном зрелище, как взлет вертолета, который с прогревом и разгоном двигателя занимает чуть ли не 30 секунд, или стрельба из «Града».

О мелочах в этой игре можно рассказывать бесконечно, будь то просто перезарядка оружия, стрельба из башенных орудий танков, постановка мин или передвижение по-пластунски – все сделано просто «на ять», лучшего я еще не видел. Последней деталью, буквально убившей меня, стали корни поваленного взрывом дерева. Это, знаете ли, уже удар ниже пояса. Так нельзя.

Вернемся к игре. Попавшая в наше распоряжение шестерка солдат (командир всегда остается на базе и руководит всеми действиями по радио) несмотря на универсальность (каждый из них может водить любой вид транспорта – от джипа до вертолета и стрелять хоть из станкового пулемета, хоть из орудия) имеет собственные воинские специальности. Есть подрывник, способный устанавливать и убирать мины или закладывать взрывчатку. Сами взрывы выглядят просто ошеломляюще – разлетающийся на доски забор, случайно задетый дом или подорванный на мине БТР... Есть медики, лучше других применяющие аптечки; атлеты, которых неплохо бы использовать для разведки; снайперы, стрелки из легкого и тяжелого оружия. В процессе игры – новобранцы, а к концу Soldiers of Anarchy в вашем распоряжении может быть до нескольких десятков единиц техники и бойцов, получающих опыт и осваивающих новые профессии.

Раз уж есть специализация, значит, кроме собственно отстрела противников, многие задачи придется решать, используя именно особенности солдат: когда тихо подкрасться к часовым и снять их из арбалета, когда перелезть через забор и установить противотанковые мины на маршрутах передвижения вражеских БМП, когда просто угнать танк из под носа врагов. В этом игра очень похожа на незабвенных Commandos, правда, без безумной сложности заданий и с несколькими альтернативными путями их решения.

Задания в игре почти всегда сюжетные. Кроме основной цели, получаемой при загрузке миссии в процессе ее выполнения, задачи могут поменяться или дополниться новыми, которые дают NPC, разбросанные по карте. Более того, в нескольких миссиях есть развилки, причем от вашего выбора зависит не только результат текущего боя, но и задания на следующей карте.

Оружия в игре не так уж и много, но его, по большому счету, достаточно. Шотган, «Беретта» и «Узи», «Калаш» и MP-5, пулеметы M-60 и РПК, гранаты и бутылки с зажигательной смесью, РПГ и гранатомет «Пламя», СВД и арбалет. Ну и, конечно, вооружение, монтируемое на танки и машины. Советскую технику я назвал вначале. Кроме нее, есть еще два вертолета, джип HAMVEE, «Абрамс», модификация M-113, гаубица и несколько других моделей. Безусловно, такое смешение нашего и НАТОвского оружия немного раздражает, но это игре можно простить.

Естественно, ваша база не в состоянии производить ни оружия, ни боеприпасов к нему, ни техники – все же это не военный завод. Поэтому оружие будем брать в бою, благо из рук убитых супостатов вываливается именно то, что они в них держали. Все найденные во время миссий предметы, включая патроны, надо тщательно собирать и на своем горбу или в кузове «Урала» тащить на базу. Патроны в мире анархии – на вес золота. Между миссиями вы имеете возможность подлатать раненых товарищей и поврежденную технику, установить на нее новое вооружение и поторговать. Внимание! В продаже встречаются весьма полезные вещи, но, боже мой, как дорого оценивают торговцы один снаряд, что уж говорить о танке. Также не забывайте тщательно осматривать всю карту – приятные сюрпризы гарантированы.

Наверно вы уже поняли, что игра буквально покорила вашего покорного слугу, но есть одно, а точней, даже не одно, «но», не позволяющее назвать ее лучшей из лучших тактик всех времен и народов. Первое – очень высокие системные требования, за внимание к мелочам надо расплачиваться вниманием к процессору и видеокарте. Второе – отвратительный, просто кошмарный алгоритм нахождения пути. Порой два джипа выписывают по дороге такую асинхронную «змейку», что хочется плакать, или солдаты бегают среди трех сосен, как обкурившиеся наркоманы. Третье – неудобное управление, особенно в тех случаях, когда требуются быстрота и точность, то есть в бою. Четвертое – туповатый AI. Впрочем, будь он посильней, игра бы закончилась в первой миссии.

С такими огрехами тактическая игра заслуживает самых низких оценок. Но... За все остальные достоинства я прощаю Soldiers of Anarchy эти колоссальные недостатки. Я просто не хочу их видеть. К тому же, не за горами патч, в котором, кстати, обещают ввести управляемую паузу... ■



Империя наносит удар

Владимир Кочмарский



Январь 1943 года укутал запад Европы мрачными, свинцовыми облаками. Но стоит лучу зимнего солнца лишь на мгновение пробиться сквозь серую пелену, как вместе с ним из поднебесья обрушиваются боевые машины, сея смерть и разрушения. И нет врагу спасения от бомб, ракет и огненных трасс. Жирной чертой протянулась от Адриатики до Северного моря линия, разделившая Европу, – линия фронта.



Сколько раз мы уже двигали ее, командуя ротами, дивизиями и армиями, а то и глядя на врага через прицел винтовки или танковой пушки! На сей раз компания Microsoft предлагает попытать счастья, сидя в кабине боевого самолета. Третья часть серии Combat Flight Simulator наконец-то «приземлилась» на столах любителей авиасимов. После успеха CFS2 поклонники игры ожидали от разработчиков если не идеального симулятора, то хотя бы просто великолепной игры. Смогла ли команда Такера Хэтфилда приблизиться к этой мечте?

Итак, CFS вернулась в Западную Европу. Если помните, то именно здесь начиналась первая часть игры. К сожалению, в отличие от нее и второй части действие в CFS3 нельзя перенести в любую другую точку Земли. С приходом нового движка игра утратила эту уникальную возможность. Нас снова заперли в узкие рамки относительно небольшой карты. Отчасти такое решение вызвано появлением динамической кампании. Теперь от успеха пилота и его подразделения зависит и успех страны, за которую он решил играть. Вполне очевидно, что в CFS3: Battle for Europe мы сможем защищать честь Англии, США или Германии. А поскольку в реальности фронт перемещается все же наземными войсками, то и большинство наших вылетов будет связанно с их поддержкой или с нанесением ударов по наземным целям противника. Впрочем, и воздушные бои в игре занимают достойное место как в карьере истребителя, так и бомбардировщика. Да-да, теперь в Combat Flight Simulator есть и полнофункциональные бомбардировщики, в которых можно занять место не только пилота, но и воздушных стрелков или бомбардира. Стрелки способны вести огонь по врагам и в автоматическом режиме, а вот бомбы придется бросать вручную.

Но вернемся к кампании. Вся карта Европы в CFS3 разбита на сектора. Через каждый из них может пройти линия фронта. Некоторые территории являются ключевыми для кампании. Это крупные города, например Лондон или Париж, и зоны высадки на побережьях Британии и оккупированной части Западной Европы. Захват городов позволяет значительно потеснить противника и получить доступ к ресурсам соответствующей местности, а попасть за Ла-Манш можно только через зоны высадки, ведь в начале кампании враждующие стороны разделены этой водной преградой. Потеря последней такой области на вражеском побережье будет означать и потерю всей захваченной за проливом территории, сколько бы ее ни было.

В CFS3 игрок сам решает, в каком месте атаковать противника. Выбрав один из секторов, мы получаем список доступных миссий. Среди них может оказаться непосредственная поддержка войск, отражение вражеского налета или удар по промышленному центру. Хотя стратегические бомбардировщики в игре отсутствуют, некоторые их задачи нам все же придется решать. Каждая из представленных в игре сторон может двигать линию фронта не только с помощью авиаударов, но и начав наземное наступление. Для осуществления такой операции нужны стратегические ресурсы, а они производятся теми самыми «промышленными центрами». Уничтожение заводов позволит уменьшить ресурсы противника и удержать его от наступления.







Успешное выполнение игроком заданий приносит выгоду и стране, и ему лично, и его подразделению. В каждом вылете пилот зарабатывает очки, которые можно потратить либо на решение стратегических задач, таких, как начало наземного наступления и перемещение на новый аэродром, или на получение новейшей авиатехники. Кроме того, у аватар-пилота есть три характеристики: дальность зрения, выносливость и здоровье. Первая влияет на расстояние, с которого игрок сможет различить тип и принадлежность цели, вторая отвечает за значение перегрузки, при котором начинается «блэкаут», а улучшение третьей позволяет легче переносить ранения и частые боевые вылеты. Изменять характеристики можно за счет очков опыта, полученных от успешных действий в бою.

Совершая вылет за вылетом и выполняя задания, игрок может повлиять на ход истории, открыв Второй фронт на год раньше исторического срока или осуществив-таки операцию «Морской Лев».

Однако есть в этой системе и значительные недостатки. В реальности во время наиболее критических моментов кампании многие пилоты совершали по несколько боевых вылетов в день. А вот в CFS3 нам не позволяют летать чаще, чем раз в 3 дня, хотя иногда обстановка на фронте требует постоянного присутствия авиации над полем боя. Все ничего, если бы при этом игрок мог направить на опасный участок другую эскадрилью. Но такая опция не предусмотрена. В результате создается впечатление, что каждое авиаподразделение в игре занимается чем хочет, а об общем командовании и речь не идет.

Еще один недостаток – это невозможность нанести врагу больший урон, чем положено заданием. Так, если после уничтожения предписанной цели вы решите сжечь еще с десяток вражеских грузовиков, склад боеприпасов или пару танков, не надейтесь, что это как-либо отразится на ходе кампании. Единственное, что вы от этого получите, – дополнительные очки и пару лишних дырок в самолете.

Впрочем, едва ли средний пилот того времени часто задумывался над военной стратегией. Гораздо больше его интересовали характеристики самолетов, уровень подготовки противника и погода на маршруте. Что же представляет из себя физическая модель мира игры в целом и нашего самолета в частности?

Если честно, то flight-модель недалеко ушла от CFS2 трехгодичной давности. Но если для того времени это было вполне неплохо, то после появления «Ил-2. Штурмовик» она кажется слишком упрощенной. Кроме того, характеристики отдельных самолетов настолько отличаются от реальных прототипов, что возникает вопрос: а действительно ли мы летаем на Bf.109G, а не на «Зеро»? С другой стороны, в игре есть все знакомые по другим симуляторам аэродинамические эффекты, такие, как скоростной срыв, штопор, потеря скорости в вираже и др. Однако реализованы они по нынешним меркам весьма примитивно. Примерно на таком же уровне находится и damage-модель. Большинство повреждений самолета приводят либо к ухудшению управляемости, либо к снижению мощности двигателя, но почти никогда – к потере устойчивости, пожару или взрыву. Выпуск шасси или закрылков на большой скорости вызывает их заклинивание в выпущенном положении, но они никогда не отрываются и не ломаются. Чтобы сбить вражеский самолет, иногда достаточно нескольких попаданий, но чтобы нанести ему видимые повреждения, понадобится полбоезапаса. Поэтому часто трудно отличить падающий самолет от поврежденного, пытающегося уйти снижением. Впрочем, при желании можно изменить летальность оружия в настройках реализма, как и сложность полетной модели, превратив игру в подобие Crimson Skies.

Не слишком отличается от предыдущей версии и искусственный интеллект воздушных противников. Основной тактический прием в их арсенале – бой на виражах. AI-пилоты редко пользуются различными преимуществами своих самолетов, например лучшей скороподъемностью «Мессершмиттов» или скоростью «Тандерболтов». В результате, для относительно опытного виртуального пилота вражеские «боты» – легкая жертва. Однако и «свои» часто преподносят сюрпризы, то отказываясь атаковать наземные цели, то врезаясь в них без видимых причин вместо выхода из пикирования. Столкновения с ведомыми для них – тоже обычное дело.

Ну что ж, пусть разработчикам не удалось удивить нас реализмом игры и искусственным интеллектом, может Combat Flight Simulator 3 поразит нас графическим совершенством? Да, модели самолетов и наземной техники здесь, пожалуй, одни из лучших среди авиасимуляторов. Очень реалистично выглядят облака, которые к тому же бывают различных типов, да еще и в несколько слоев. А вот земля смотрится неплохо только с большой высоты. Вблизи же низкое разрешение текстур делает ее мало похожей на настоящую. Не добавляет красоты и убогий лес из отдельных полупрозрачных деревьев, и дома-кубики, натыканные как попало. Ну, а виртуальные кокпиты самолетов просто приводят в уныние. Качество их 3D-моделей и текстур заставляет с ностальгией вспоминать о CFS2, где они были сделаны куда лучше. На таком же низком уровне оказалось и большинство спецэффектов вроде пламени и взрывов. В целом, картинка из CFS3 весьма слабо похожа на реальность и часто выглядит даже хуже, чем в предыдущей версии.

Видимо, о многих недостатках своей игры знали и разработчики, поэтому в качестве компенсации решили ввести в нее несколько экзотических самолетов, никогда не принимавших участия в боевых действиях, а иногда и вовсе не летавших. В случае, если игрок не успеет закончить кампанию к 1945 году, у него есть шанс встретиться с этими машинами в виртуальном небе.

Однако не будем уж слишком пессимистичны. У всех версий CFS всегда было одно неоспоримое достоинство – возможность добавлять в игру новые самолеты, карты, эффекты и менять параметры физической модели. Это позволило энтузиастам фактически изменить до неузнаваемости предыдущие версии игры и, будем надеяться, значительно улучшить и третью часть. ■

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE

Жанр авиасимулятор
Разработчик-издатель Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/games/combatfs3/



ЗА Динамическая кампания; расширяемость

ПРОТИВ Слабый AI; плохая и медленная графика; нереалистичная физическая модель

ВЕРДИКТ Игра не оправдала надежды игроков... Звание лучшего авиасима остается за «Ил-2. Штурмовик»

Возмездие



Сергей Галенкин

В 1984 г. братья Голлоп придумали жанр тактических стратегий в своем Rebelstar Raiders. В 1994 г. они поразили мир, выпустив X-COM. В 2001 г. их компания была закрыта, а все права на так и не вышедшую Dreamland Chronicles были потеряны где-то в недрах бюрократической Virgin.



В 2002 г. Джулиан и Ник Голлоп выпустили Laser Squad Nemesis. Без издателя, без громких заявлений, без назойливых PR-менеджеров они снова создали идеальную игру.

Плюсы такого подхода не заставили себя долго ждать: LSN доступна для бесплатного скачивания из Internet (см. также на нашем диске), занимает около 10 MB дискового пространства, ориентируется в основном на игру по электронной почте (но есть и народный hotseat) и содержит уникальный игровой опыт, которого любителям пошаговых стратегий хватит на ближайшие несколько лет.

Как и любая многопользовательская игра, Laser Squad Nemesis предполагает оплату. Однако имеется важное отличие: вместо стандартных $15 в месяц LSN стоит жалкие четыре и совсем не вымогает эти деньги – вы вполне можете играть и бесплатно, лишившись при этом возможности лично начинать партию – придется просить вас «вызвать на бой» официального подписчика или использовать кнопку *Free e-mail challenge*. Участие в турнирах также доступно только для легальных пользователей.

Игровая система LSN в чем-то напоминает смесь оригинального Laser Squad и недавнего Combat Missions. Перед началом партии мы выбираем сторону, за которую предполагаем сражаться: Космическая пехота, Машины или Твари, затем на выданные нам очки покупаем и



размещаем на карте бойцов. Вооружать их нельзя – взамен этого нам предлагается несколько прекрасно сбалансированных типов солдат. Это очень важный этап – неправильно сформированная армия не имеет никаких шансов против хорошо организованного противника. Людям, например, в обязательном порядке необходимо брать на задание хотя бы одного медика, а машины почти слепы, если в их рядах нет сканера. К тому же необходимо учитывать рельеф – снайперы ни к чему в за-



крытых помещениях, а тяжелые танки не смогут передвигаться по коридорам космической базы.

Затем начинается собственно сам бой. Вся игра разбита на фазы по десять секунд. Перед началом хода мы раздаем приказы нашим солдатам, причем можем сразу просмотреть примерный результат их действий. Но реальную картину увидим только после нажатия кнопки *Send* в начале следующего хода. Оба противника действуют одновременно, поэтому не ждите, что вражеские бойцы будут стоять истуканами под вашим шквальным огнем, как это принято в других играх жанра, – вместо занудного экрана «Скрытые перемещения» мы увидим захватывающий десятисекундный ролик про космическую войну.

Разумеется, такая организация боя кардинальным образом меняет тактику. Во-первых,



все подозрительные здания теперь сразу же забрасываются гранатами. Во-вторых, возможность разрушить почти любой объект в игре располагает к проламыванию неугодных стен и появлению наших войск в глубоком тылу противника. В-третьих, наконец-то теперь есть смысл использовать засады. А по разнообразию специфических «расовых» приемов, вроде убийственной комбинации Goo Spitters и Drones, игра вплотную приближается к Starcraft.

Авторы продолжают улучшать и дополнять Laser Squad Nemesis – так, в ближайшем будущем ожидаются новый стратегический режим а-ля Medieval, новые расы, бойцы и полноценный single player. Если вы действительно любите пошаговые стратегии, то не сможете пройти мимо очередного творения авторов X-COM. ■

СМОТРИ НА ДИСКЕ

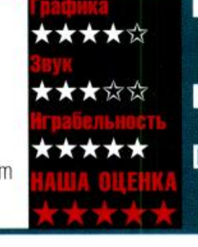


LASER SQUAD NEMESIS

Жанр пошаговая тактическая стратегия PBEM

Разработчик-издатель Codo Games

Web-сайт www.lasersquadnemesis.com



ЗА Игровая механика; прекрасный баланс; игра по e-mail; низкая стоимость годовой подписки

ПРОТИВ Слабое визуально-звуковое оформление

ВЕРДИКТ Почти идеальная тактическая стратегия

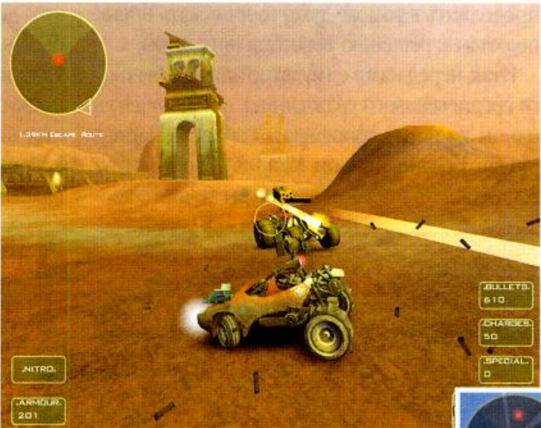
Безумный Макс



Сергей Галенкин

Небольшая шведская компания Grin с коллективом из 15 человек, включая уборщицу и менеджера по связям с общественностью, делает на движке собственного производства одну игру в год. Самую быструю и яростную в мире игру.

Продукция Grin образца 2001 г. – гиперскоростная гонка по магнитным туннелям Ballistics – чистый адреналин, подаваемый прямиком в вены, апогей необъяснимой любви человечества к быстрому перемещению в пространстве. Единственный недостаток – тотальный пацифизм, который, мы твердо уверены, чужд хайвеям будущего. Bandits, игра уже 2002 г., этого изъяна лишена.



Вооружившись мощным наследием знаменитого «Безумного Макса», разработчики сумели воссоздать атмосферу постапокалипсиса, в котором моторизованные банды борются друг с другом за главную свободно конвертируемую валюту этого мира – бензин. Диковинные автомобили, собранные из подручного хлама, с навешенными на них орудиями смерти – тут и классические пулеметы, и ракетные установки, и даже всенародно любимый шотган – знакомые атрибуты постапокалипсиса.

Игра нагло издевается над каноническим построением миссий. Вместо спасения принцесс нам предлагают выкрасть самогонный аппарат, который потребляет кактусы в качестве сырья (говорил ли я вам, что вокруг безжизненная пустыня?), дружеские гонки «без применения оружия» заканчиваются мощнейшей потасовкой с незваными гостями, а перехват вражеской цистерны с, о Боже, бензином не обходится без взрыва мостов в духе Ковпака.

Дизайн уровней, хотя и не отличается разнообразием, невероятно атмосферен: нам постоянно попадаются остатки мертвой нынче цивилизации прошлого – разбитые церкви, старые заводы, отслужившие свое взлетно-посадочные полосы – игра старательно пытается приблизиться к Fallout, и это ей удается совсем неплохо. Впрочем, жанр накладывает свои ограничения.

Наконец-то со второй попытки у Grin получился привлекательный многопользовательский режим. Bandits по сети – нечто среднее между Twisted Metal и голливудскими боевиками – разобрать, что происходит на экране, практически невозможно из-за обилия пиротехники, но весело до истерики. В отличие от той же Ballistics, в этой игре дуэли удались на славу, хотя, опять же, наиболее полное удовольствие от мультиплеера вы получите, подключив компанию из трех–пяти человек.



Визуальный ряд выполнен на «отлично». Некоторая бедность окружающих ландшафтов (пустыня – почти голая, почти безжизненная) компенсируется великолепными моделями автомобилей и потрясающими спецэффектами. Поскольку движок игры практически не изменился со времен Ballistics, Bandits не требует сверхмощной по нынешним меркам машины и сносно работает даже на GeForce2 MX, оставаясь одной из самых графически привлекательных аркад этого года.

Саундтрек – серьезная заявка на нашего ежегодного «Оскара» за лучшее музыкальное оформление. Удивительно, как один композитор смог сделать настолько сильный и разнообразный звуковой ряд: металл, техно и народный рэп соответствуют различным этапам и отлично дополняют атмосферу игры. К счастью, он записан в доступном формате MP3, поэтому был немедленно скопирован в плей-лист WinAMP, а следом и на отдельный музыкальный CD.



Bandits не лишена некоторых недостатков, однако на сегодняшний день – это лучшее, что появлялось в жанре со времен Carmageddon TDR 2000. Must have, если вы любите стрелять на ходу. ■

BANDITS: THE PHOENIX RISING



Жанр боевая аркадная гонка
Разработчик Grin
Издатель PAN vision
Издатель в России Snowball.ru/«1С»
Web-сайт www.bandits-game.com

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Динамичность; отличный саундтрек; прекрасная графика
ПРОТИВ Некоторая однообразность
ВЕРДИКТ Прекрасный боевик на колесах в духе бессмертного «Безумного Макса»

Династия

Александр Птица

...Еще чуть-чуть – и я окажусь во главе парижских властных структур, завтра утром городская администрация рассмотрит вопрос о новом сюзерене.

Да, много сил, средств и интенсивного использования мозговых извилин было положено на то, чтобы стать VIP-персоной столь высокого уровня. Может быть, на моем банковском счету не так много дензнаков, как у некоторых сограждан, может быть, они проживают в более обустроенных обиталищах. Но зато я воспитала двух сыновей и дочь, которые в случае моего отхода в мир иной возьмут на себя управление бизнесом и сами постараются влиться в ряды местной знати.

А начиналось все очень скромно и прозаично. Я не могу похвастаться аристократическим происхождением. Мои родители, купец и ремесленница, с генами передали мне «умелые руки» и способность выгодно проворачивать торговые операции, выдали небольшую сумму денег и, достигнув 16-летнего возраста, я отправилась в самостоятельное плавание по бурным волнам житейского моря...

Вы не представляете, как приятно столкнуться с новой (а точнее, хорошо забытой старой) игровой идеей, к тому же облаченной в современные аудиовизуальные одежды.

Возможно, игроки со стажем помнят древние текстовые «управленческие» игры типа «Губернатор» или «Президент», в которых они брали на себя роль некоего управляющего провинцией (начинающего бизнесмена, императора и т. д.).

Их героям приходилось в течение игрового года (дня, недели) совершать определенные действия, а по истечении данного промежутка времени выдавались результаты хозяйствования. В соответствии с ними должны были предприниматься дальнейшие шаги – то ли продолжать в том же духе, то ли искать новые подходы к решению возникающих задач.

Итак, перед нами симулятор жизни обычного средневекового гражданина, обитающего в одном из пяти европейских городов (Париж, Милан, Берлин, Лондон, Мадрид). Было бы глупо требовать от создателей игры точного воспроизведения всех географических и исторических реалий, однако в каждом из городов есть что-то, характерное именно для этой точки на карте (вспомним хотя бы Темзу, пересекающую Лондон). Да и на старте игры предлагается опция, включающая в игровой процесс некоторые события, имевшие место в реальной истории.



Город живет как бы отдельной от вашего персонажа жизнью. Между складами и рыночной площадью снуют повозки с товарами, стражники патрулируют улицы, воры ищут зазевавшихся простаков, чинно фланируют вельможи, обсуждая свежие новости, дают поэтические представления заезжие барды. День сменяется ночью, а зима – весной и далее по календарю. Все это происходит в очень миленьком трехмерном окружении в сопровождении ненавязчивой музыки и неплохо реализованных ambient-звуков.



Но город интересен не только своим внешним обличьем. В его политических, деловых и криминальных недрах жизнь бьет ключом. В высшем свете плетется паутина интриг. Здесь все средства хороши – от подкупа влиятельных горожан до вывешивания пасквилей на неприятелей. А бороться есть за что. Каждый день заседают городские власти самых разных уровней, принимая в свои ряды новых «сильных мира сего» и изгоняя проштрафившихся. На освободившиеся должности в официальных структурах всегда много кандидатов, поэтому с подачей заявления на конкурс не стоит колебаться, ибо четыре места соискателей заполняются крайне быстро. Зато если уж удастся занять желаемое кресло, то сразу получаешь и неслабое прибавление к доходам, и кое-какие дополнительные возможности влияния на ситуацию в городе в целом и на отношения с конкретными его гражданами.



Моя героиня совмещала профессии парфюмера и торговца. Но ведь хочется попробовать себя в ролях алхимика, священника, вора, каменщика, кузнеца (всего 12 специальностей), изучить влияние каждого из пяти умений (handicraft, negotiation, stealth, combat и rhetoric) на его карьеру. Так что есть предчувствие, что моя экскурсия в средние века грозит растянуться надолго. И это замечательно. ■



Europa 1400 – The Guild

Жанр стратегический микс
Разработчик 4Head Studios
Издатель JoWood/ «Руссобит-М»
Web-сайт www.the-guild.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Захватывающий и нестандартный игровой процесс; детально проработанная политико-экономическая модель; большая вариабельность целей и задач

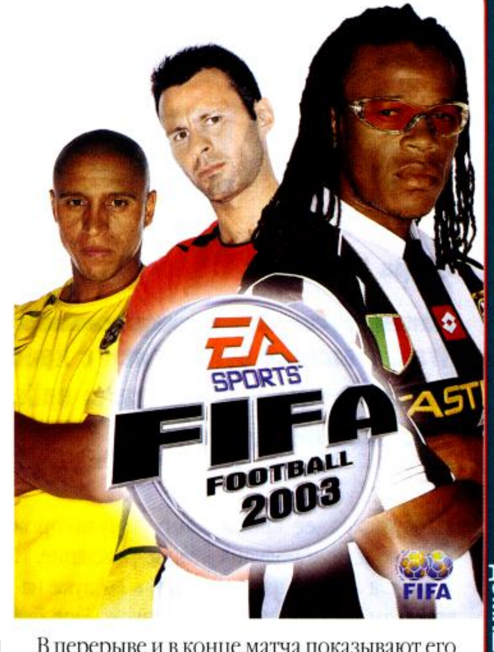
ПРОТИВ Некоторая нестабильность; однообразие реплик «диктора»

ВЕРДИКТ Оригинальный стратегический микс; игра необычная, но понравится далеко не всем

Скучающим по настоящему футболу

Сергей Галушка

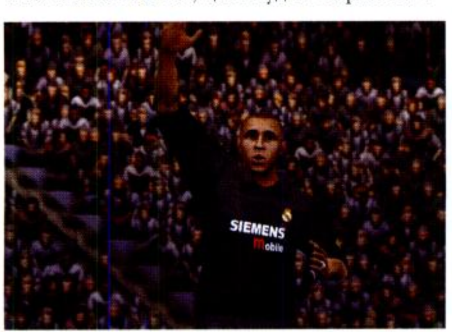
Новый футбол от EA Sports оказался по-настоящему зрелищным, интересным и играбельным. Исчезла аркадность, убраны финты вплоть до приема «игра в стенку». Исход матча теперь решает не индивидуальное мастерство отдельных футболистов, а искусная тактика ведения поединка, командная игра, когда особо ценятся быстрый и точный пас и железная дисциплина, в общем, все, как в настоящем футболе.



Полностью переработан AI. Компьютер в ходе игры способен самостоятельно менять тактику, переходя от защиты к нападению, делать необходимые замены, а если команда, за которую он выступает, проигрывает, то в конце матча вас ожидает такой «тотальный прессинг по всему полю», что адреналин можно будет выносить ведрами. Тем не менее после нескольких выигранных подряд матчей вам автоматически будет предложено перейти на другой уровень сложности. Еще один момент: если ваша команда проиграет клубу, чей рейтинг ниже, чем ее собственный, то она сместится вниз в табели о рангах FIFA. И наоборот, победа над сильнейшим соперником приведет к повышению рейтинга.

В игре теперь доступны четыре уровня сложности: аматор, полупрофессионал, профессионал и мировой класс. Из новых режимов надо отметить Club Champion Mode, позволяющий выбранной командой завоевать титул лучшего футбольного клуба мира.

Все перемещения игроков стали выглядеть намного реалистичнее: дриблинг, падения, подкаты, игровые столкновения. Очень порадовали возможности выполнения стандартов: при назначении штрафного или углового появляются стрелочный индикатор силы удара и подвижная мишень, с помощью которой вы выбираете точку, куда должен быть направлен мяч. Если соответствующую клавишу вы отпустите в тот момент, когда стрелка окажется в «зеленой зоне», цель будет «поражена».





Определенные изменения коснулись и графики: лучше прорисованы болельщики на трибунах, перед началом матча всплески эмоций на стадионе сопровождаются выбросом дымовых шашек. «Обертка» дальнейшей демонстрации игры чем-то напоминает телетрансляции матчей внутренних чемпионатов «большой пятерки» – Англии, Германии, Италии, Испании и Франции: в центральном круге перед началом таймов полупрозрачным белым цветом высвечивается счет, чуть поодаль – эмблемы клубов; во время выполнения штрафных показывается расстояние до ворот; в спорных моментах при возникновении положения «вне игры» демонстрируется вертикальная линия и т. д. Как известно, все эти графические элементы вводятся с той лишь негласной целью, чтобы подвигнуть FIFA на введение электронного судейства, не исключено, что именно поэтому подобные возможности появились и в игре. Впрочем, без судейских ошибок футбол, несомненно, лишится важной эмоциональной составляющей и отчасти утратит свою непредсказуемость.

В перерыве и в конце матча показывают его лучшие фрагменты, причем не только голевые, а вообще интересные эпизоды и нарушения, так что у игрока будет повод заново пережить волнующие моменты.

Вновь подверглись серьезной доработке модели футболистов. В FIFA 2003 до мельчайших подробностей воссозданы портреты около 40 известных игроков. Помимо внешнего сходства, включая такие элементы, как очки, прически, кольца и т. д., модели снабжены анимацией, присущей их реальным прототипам.

Также довольно детально воссозданы стадионы нескольких известных европейских клубов, при этом вы найдете информацию о том, какова вместительность данных сооружений и когда они были построены.

Очень понравился звук. Во-первых, заметно расширился словарный запас комментаторов. Во-вторых, болельщики теперь взрываются криком лишь в том случае, если их команда, играющая на родном поле, забивает гол, если успеха добивается противник – на стадионе царит тишина. Более того, во время игры элитарных клубов зрители дружно скандируют их названия. Ну и наконец, в FIFA 2003 появилось много хорошей музыки.

К сожалению, в игре невозможно выбрать погодные условия, равно как и время проведения встречи. Здесь принцип таков: все внутренние матчи проходят в основном днем, международные – вечером. Кроме того, на мой взгляд, стало менее удобным игровое меню. Впрочем, эти мелкие детали не портят общего хорошего впечатления от FIFA 2003. ■

FIFA FOOTBALL 2003
Жанр спортивный симулятор
Разработчик-издатель EA Sports
Web-сайт www.fifa2003.com



Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Полностью переработанный AI; прицельный розыгрыш стандартов; модели ряда известных игроков детально соответствуют своим прототипам; много хорошей современной музыки

ПРОТИВ Неудобное игровое меню; ошибки в составах команд

ВЕРДИКТ Очередной шедевр от EA Sports, достоинства которого тем очевиднее, чем дольше играешь

Штормовое предупреждение

Игорь Комаров



Итак, у меня в руках диск с красочным истребителем будущего на обложке. «Шторм. Солдаты неба» – продолжение, которое фанаты игры ждали так долго.

В последнее время жанр симуляторов поистине получил второе рождение. И для любителей повоевать в воздухе наконец-то настала раздольная жизнь. Еще бы! Тут и Flight Simulator, и «Ил-2. Штурмовик», и многопользовательские WarBirds, AcesHigh и WWII-online. Но все же «Шторм» в этом ряду стоит особняком.

Во-первых, очень качественно проработан сюжет. Каждая миссия с изюминкой. Информативные брифинги. Обязательно что-то смешное и веселое в дебрифинге – все это создает атмосферу игры. Во-вторых, графика. Разработчики постарались использовать все возможности современных ПК. Проработанность ландшафта, реалистично разлетающиеся обломки, дым от ракет – выше всяких похвал! Появились и новые детали – симпатичный лес, ветровые электростанции возле баз. Кроме того, игра отличается от остальных симуляторов удачным дизайном – она держит в напряжении, не дает расслабиться. Прекрасная графика, баланс оружия и врагов. В сложных многоэтапных миссиях присутствуют варианты развития сюжета. Игрок может попробовать себя и в роли перехватчика с тяжелым вооружением, атакующим с подскока и уничтожающим цели одним точным ударом, и мастера пилотажа, проскакивающего по ущелью на сумасшедшей скорости под носом у врага, и любителя плотных маневренных воздушных схваток. Им всем есть место в небе этой игры.

После «Шторма» испытываешь неловкость, садясь за штурвал других симуляторов. То скучный брифинг, то кампания из 100 миссий, где в каждой надо куда-то долго лететь, чтобы потом



получить пулю в лоб. Или наоборот – все миссии как две капли воды: взлетел, сбил семерых, сел. Меняются пейзаж да враги. И даже качественная графика и физическая модель не спасают.

Отдельно хочется сказать о звуковом сопровождении «Шторма». Это просто потрясающе! Взрывы, рев двигателей, залпы плазмы – звук необычайно живой. А радиопереговоры – это вообще шедевр! Голоса, искаженные напряжением боя и радиопомехами. Немного соленого солдатского жаргона. Но давайте по порядку.

Стартовый ролик. Чувствуется, что авторы провели не один час, играя в сети, – напряжение воздушного боя просто льется из экрана, секунды растягиваются в часы, а разлетающиеся после взрыва обломки заставляют подумать о вечном.

Интерфейс выглядит довольно аскетично. Настройки идентичны первой части игры. Создаем игрока и запускаем кампанию. Читать брифинг лень, и я прыгаю в ангар. Здесь меня ждет старый знакомый, на котором сбит не один десяток врагов. Быстрее взлет!

И тут начались сюрпризы. Кто еще помнит самую первую миссию «Шторма»? Ту, где вы под руководством опытного инструктора учитесь использовать автопилот и крушить наземные мишени? Ну так вот, здесь то же самое! Только теперь я и есть тот самый инструктор! Охватывает чувство ностальгии, на глаза наворачиваются скупые слезы. Из желания посмотреть на «себя в прошлом» накручиваю вокруг бедного «Альфы» несколько петель и спиралей. Жаль, что выражение лица кадета рассмотреть не удалось. Ладно, берем себя в руки, ложимся на курс. Курсант выполняет мои команды, прямо как я сам когда-то. Вероятно, первая миссия традиционно будет «учебной». Как бы не так! Я успел позабыть про коварство создателей миссий. Идиллия грубо заканчивается на очередной поворотной точке – базу атакуют враги! Сначала я пытаюсь осмыслить ситуацию. В голове одна мысль: «Эй, стойте! В прошлый раз ничего такого не было». Наконец, башня выводит меня из задумчивости и на великом и могучем объясняет, что я должен делать. Эфир взрывается приказами и ругательствами. В первую секунду я просто не поверил – в голосах натуральные эмоции, антураж не просто на высоте – он на недосягаемой вершине! Погружение полное. Руки начинают дрожать, а вражеские истребители – троятся на экране! Но закалка дает о себе знать – заработал рефлекс. Марка прицела ложится на врага. Очередь! Взрыв! Обломки эффектно разлетаются в разные стороны. На всякий случай накручиваю несколько виражей вокруг возвращающихся на базу кадетов и с восторгом слушаю сочный армейский жаргон радиста базы.

После посадки долго не могу прийти в себя. Как же так? Вроде все то же самое, но каков поворот, черт возьми!

Да, игра надежно вырвала меня из осеннего Киева, забросив на далекую Рокаду, и в прицеле вновь запрыгали непоседливые веллианцы.

«Фокстрот один! Взлет разрешаю!». ■



«ШТОРМ. СОЛДАТЫ НЕБА»

Жанр футуристический авиасимулятор
Разработчик MADia
Издатель «Бука»
Web-сайт www.buka.ru/game/Game_402.htm



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА	Хорошая графика; великолепно переданная атмосфера; неплохой сюжет; отличное звуковое сопровождение
ПРОТИВ	Слабый AI; ограниченность игрового мира по высоте
ВЕРДИКТ	Отличное продолжение великолепной игры

Чайка Джон

Андрей Грабельников

Один только факт существования Project Nomads наглядно доказывает, что не перевелись еще светлые головы в нашей с вами ПК-стороне. Не всех «ушли» на консоли. Есть еще творцы с незамутненным взглядом, буравящие проницательным оком временные пласты, прозревающие смутное будущее человечества.

Прекрасное далеко не будет омрачено тучами радиоактивной пыли, плотно окутывающими земной шарик. Не будет озаряться всполохами лазерных лучей на орбитах далеких звезд. Не будет отражаться в воздушных пузырьках, начинающих свой многокилометровый взлет в нутре компрессорных станций глубоко в пучине. Ничего подобного быть не может. После глобальной катастрофы (в ее неизбежности, похоже, ни один разработчик не сомневается) остатки человечества воспарят, оседлав осколки земной тверди над облаками, и на этих самых летающих островах будут бороздить нижние слои атмосферы, отрицая правила гравитации, питаясь при этом солнечными лучами и пылью.

Свободно левитирующие в воздушном пространстве обломки безраздельно властвуют в Project Nomad. Любой уровень – набор кусков земной породы, застывших посреди неба. Для заглянувшего в PN игрока один из таких метеоритов станет домом, базой, крепостью и средством передвижения. Для того чтобы заросшее невесть откуда взявшимися травой и деревьями имение обрело способность летать, необходимо обзавестись как минимум маяком и наблюдательной башней. Маяк – бесполезный гигантский аппендикс, ахиллесова пята, индикатор прочности ваших владений. Наблюдательная башня – навигационный пункт и мотор острова. Забрались на верхушку башни, выбрали navpoint, и заурчали невидимые махины, повалил черный дым, засвистал ветер в ушах – тронулись! И



ведь веришь, веришь как в сон – с одной стороны кругом парящие скалы, солнце и облака под ногами, с другой – деревья натуралистично гнутся в направлении, обратном движению, дым туда же, законы инерции опять-таки при торможении соблюдаются.

Разрешается, однако, следовать только по жестко закрепленному маршруту, состоящему из последовательности контрольных точек. Обезопасили остров от посягательств неприятеля, успокоили надоедливые турели, порушили мануфактуры, занятые перманентным производством агрессивной авиации, – движемся к следующему navpoint. На деле процесс страшно динамичен. Игрок, утирая рукавицей пот, мечется по крохотному осколку, латая поврежденные и отстраивая заново уничтоженные сооружения, скачет tab'ом между пулеметными и ракетными установками, прыгает в седло неустанно производимых этажерок и бомбовозов. Главное тут не забывать скашивать глаза на индикатор запаса энергии, расходуемой на вышеперечисленные махинации. Между тем вокруг вас разыгрывается маленькая, но злая и зрелищная война. Надрывно воет сирена, сигнализируя о недостатке энергии, дымят и полыхают недобитые строения, вспучиваются огненными шарами, разбрасывая комья земли, разрывы бомб. Хочется запереться в подвале и руководить обороной оттуда, но нельзя – требуется еще, выгадывая моменты, наносить неприятелю быстрые, но сокрушительные удары, самолично пилотируя хлипкие дельтапланы.

Игра, впрочем, не делает вас заложниками собственного острова. Между некоторыми миссиями ваш бастион стыкуется с фланирующим Grey Market. В этом заведении обычно угощают следующим квестом и новыми моделями зданий. Здесь же можно воспользоваться устройством Artifact Press, смешивающим эти самые модели зданий, рецепты к которому, как сообщает игра, были безнадежно утеряны. Экспериментальным путем удалось установить, что, сунув в пасть смесителю два здания одинакового уровня, на выходе имеем одну постройку уровнем выше. В поздних миссиях, когда на свидание с Artifact Press ехать за тридевять земель не требуется – вот он, родимый, стоит в углу острова, было испробовано множество иных комбинаций, но ничего полезного из этих опытов извлечь не удалось.

Project Nomads, разумеется, не заинтриговала бы нас так сильно, если бы не: а) постоянный приток новых сооружений (причем почти каждое можно модифицировать) и воздухоплавательных аппаратов; б) экзальтированный сюрреалистический вид игры, исполненный в стиле ретро – а-ля «Заря авиации».

Кроме того, обнаружив заплечный backpack, можно летать совершенно задаром – без всяких там островов и этажерок. Просто так. ■



PROJECT NOMADS
Жанр action/strategy
Разработчик Radon Labs
Издатель CDV Software
Web-сайт www.project-nomads.com



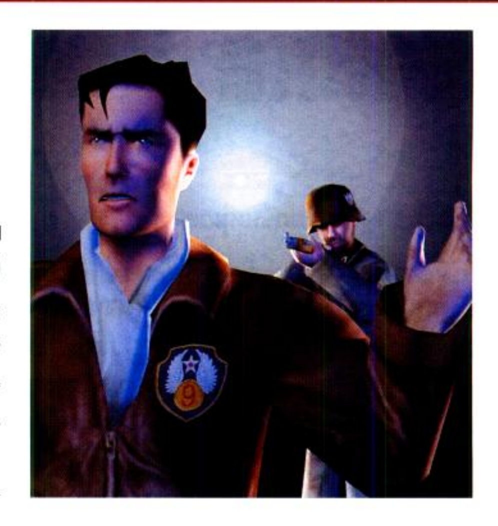
Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★



ЗА Талантливо воплощенная оригинальная идея; динамичный игровой процесс
ПРОТИВ Высокие системные требования
ВЕРДИКТ Сюрреализм года. Притом интересный

Большой побег

Сергей Галенкин



Представления американцев о немецком плене были достаточно точно отображены в фильме «Война Харта». Самое удивительное, что это во многом соответствовало действительности – в отличие от солдат Советского Союза западные военнопленные пользовались защитой Красного Креста и всеми вытекающими отсюда удобствами.

Итак, нашему бравому летчику предстоит по очереди выбраться из четырех разных концлагерей – нехитрый сюжет будет бросать его в лапы фашистов снова и снова, чтобы дать нам возможность сполна «насладиться» ощущениями, которые испытывали заключенные во время войны.

Не надейтесь подобно знаменитому Вилли Блажковицу просто схватить пулемет потяжелее и пройти к свободе по трупам – Prisoner of War специализируется на более утонченных развлечениях. Оружия заключенным, понятное дело, не выдают, вертухаи на вышках стреляют без предупреждения, а неявка на построение грозит серьезными неприятностями. Поэтому единственный способ продолжить борьбу – это действовать максимально скрытно.

На самом деле, идея игры вовсе не нова – еще в 1986 году она была успешно реализована в замечательной The Great Escape от компании Ocean, чьи сотрудники сейчас трудятся в Infogrames.

Prisoner of War несколько напоминает любимый редакцией «Домашнего ПК» Metal Gear Solid 2, только без суперbegджетов и оружия – так же крадемся за спинами противников, так же отвлекаем их внимание, вычисляем маршруты движения патрулей и наряжаемся в чужую одежду. И при этом не забываем соблюдать строгий лагерный режим – впрочем, действительно обязательными являются только утренний и вечерний учет заключенных, а остальные события вроде завтрака, зарядки или сна можно смело пропустить – главное, чтобы охрана не узнала.



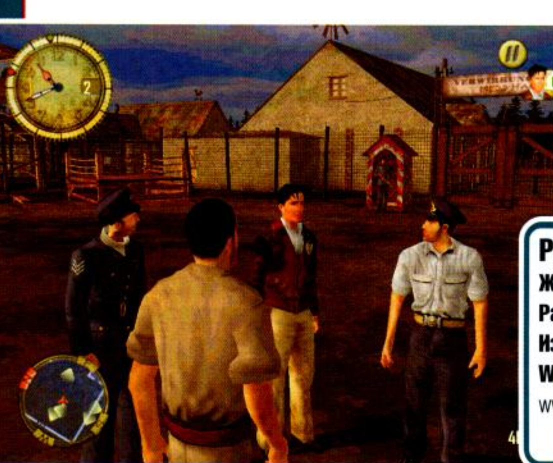
Однако основным отличием игры от MGS2 и Hitman 2 является необычный для военной постановки пацифизм. Отобрав у игрока оружие, авторы вынуждают его не надеяться на грубую силу и проявить, наконец, сообразительность – вы проведете довольно много времени, разрабатывая оптимальный план выполнения задуманной операции.

К сожалению, тяжелое приставочное наследие сказалось на Prisoner of War не лучшим образом. Еще на консолях она считалась нестабильной игрой, а попав на персональные компьютеры, начала частенько демонстрировать нам *Рабочий стол* Windows. Управление, ориентированное на геймпад, – вообще лебединая песня. Мало того что оно настраивается с помощью отдельной программы, так еще и невозможно подобрать нормальную чувствительность мышки – либо наш герой поворачивается чересчур медленно, либо выбирать варианты ответов в диалогах становится невозможным. Очевидцы свидетельствуют, что похожим недостатком отличалась и PS2-версия.

Все нарекания по поводу игрового процесса также происходят от консольного прошлого – сохранение игры только в определенных местах, недостаточно подробные брифинги миссий, неудобная камера – привычные атрибуты игры, чуждой ПК. Графическая часть Prisoner of War опять-таки типична для PS2-порта – неплохие стилизованные модели, продуманная архитектура, и только текстуры страдают от некоторой замыленности. Впрочем, благодаря этому игра хорошо «относится» к не самым современным компьютерам.

Prisoner of War неожиданно получился довольно крепким и интересным продуктом. Жаль только, что огрехи программистов и недостатки управления изрядно портят общую благоприятную картину.

P. S. Возможно, нашим игрокам некоторые эпизоды Prisoner of War покажутся несколько кощунственными. Действительно, лагеря военнопленных для солдат и офицеров США, Франции и Англии разительно отличались от концлагерей для воинов Советской Армии и тем более от лагерей смерти, в которых были уничтожены миллионы узников. ■



PRISONER OF WAR
Жанр stealth action
Разработчик Wide Games
Издатель Codemasters
Web-сайт www.codemasters.com/pow/



ЗА Интересный геймплей; хорошая графика
ПРОТИВ Неудобное управление; нестабильность игры
ВЕРДИКТ Хороший stealth- action, испорченный ужасным управлением

В бой идут новички

Владимир Кочмарский



Наверное, нет такого любителя тактических игр, который не слышал бы о серии Close Combat. Этот, без сомнения, лучший в своем жанре проект подвиг многих энтузиастов на создание различных модов к нему, а некоторых разработчиков – и на подражания. Собственно, игру G.I. Combat иначе и не назовешь, даже имя ее созвучно с оригиналом.

И как когда-то в оригинале, место и время действия выбрано вполне традиционное. Ну конечно, это высадка союзников в Нормандии летом 1944 года. Как и положено, начинается все на берегу штурмом «атлантического вала». Впрочем, кроме «большой кампании», игрок может выбрать и несколько других, менее протяженных. Их сюжет построен вокруг истории нескольких американских и немецких подразделений, сражавшихся в Нормандии.

Вы помните, сколь живописны были карты в Close Combat? Как реалистично выглядели там поля, домики, дороги и леса с высоты птичьего полета? В GIC о красоте придется забыть. То ли современная 3D-технология не позволяет создать реалистичную трехмерную картинку, то ли во Freedom Games этого просто не умеют. Набор из нескольких десятков угловатых объектов с различными текстурами призван изобразить пейзажи Северной Франции. К счастью, фигурки солдат и модели техники выполнены более тщательно. При максимальном приближении можно даже рассмотреть тип оружия, которое держат в руках бойцы, да и анимированы они неплохо. К сожалению, разглядыванию солдатиков не удастся посвятить много времени.

Игрок может управлять только отделениями в целом, но не каждым бойцом. Это относится и к расчетам орудий и пулеметов, и к экипажам боевых машин. Увы, набор команд очень скромен и сильно ограничивает тактические возможности виртуального командующего. Нельзя, например, приказать солдатам спрятаться, а танкам – двигаться задним ходом. Управление машинами вообще сильно затруднено. Весьма сложно предугадать, как и куда переместится танк, вне зависимости от того, куда вы его послали. А перемещения на небольшие расстояния, например на полкорпуса, – и вовсе невозможны.

Также странно поведение и пехотинцев. В Close Combat они всегда выбирали наиболее защищенную позицию, располагаясь вдоль изгороди или гребня холма, прячась в воронках или рассыпаясь на открытой местности. Здесь же реакцию отдельных солдат так же трудно предвидеть, как и поведение машин. Да и многие объекты, представляющие собой, на первый взгляд, неплохое укрытие, не защищают бойцов ни от пуль, ни от глаз врага. Совершенно бесполезными оказались и здания. Хотя некоторые из них кажутся многоэтажными, на самом деле – это пустые коробки, у которых нет не то что перекрытий, но зачастую и внутренних стен. Пехотинцы не умеют занимать позиции у окон и становятся бесполезными, находясь в домах или ДОТах. Да и разместить пулемет или базуку на верхнем этаже тоже, увы, не получится.

Из-за стольких условных ограничений и неудачного обзора игроку весьма трудно управлять событиями в игре, особенно после начала огневого контакта с противником. Поэтому единственной эффективной тактикой оказывается быстрый фланговый обход с последующей скоординированной по времени атакой вражеской позиции всеми имеющимися средствами. Такого натиска враг, как правило, не выдерживает и бежит с поля боя, если успевает. Однако и потери «своих» при этом также велики. Причем, как ни странно, не убитыми и ранеными, а смертельно испуганными бойцами.

«Стойкость» солдат в G.I. Combat вызывает удивление. Они бросают оружие и забиваются в самый дальний угол карты, едва попав под огонь. Даже экипажи танков иногда паникуют, когда их машина находится под всего лишь сконцентрированным ружейным обстрелом! К счастью, так же ведет себя и противник – похоже, и немецкие, и американские войска состоят из одних зеленых новобранцев. Впрочем, умело командуя даже такими



вояками, справиться с задачей несложно. Состоит она в захвате всех важных позиций, помеченных флагами. Сделать это надо с наименьшими потерями для себя и с наибольшими – для противника. Выжившие бойцы переходят на следующую карту, а между боями игрок может пополнить свои войска из резерва. На это перед каждым сражением выдаются очки, их количество зависит от текущей карты, но не от вашего успеха в боях. К сожалению, невозможно «продать» ранее набранные подразделения. При сдаче их в резерв очки не возвращаются. Впрочем, их можно сэкономить, набрав меньше солдат для предыдущего сражения. Потери в оставшихся отрядах автоматически восполняются, а их боевой опыт растет от карты к карте. Чем дальше продвигается кампания, тем больше различных подразделений и боевых машин становятся доступными игроку, тем лучше вооружен противник.

Короче говоря, перед нами – сильно испорченный Close Combat с трехмерной графикой. Увы, подражать тоже надо уметь, а вот этого умения молодой команде как раз и недостает. ■



G.I. COMBAT EPISODE I: BATTLE OF NORMANDY

Жанр wargame
Разработчик Freedom Games
Издатель Strategy First
Web-сайт www.gicombat.com

Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА	Геймплей близкий к Close Combat
ПРОТИВ	Слабый AI; устаревшая графика; неудобное управление
ВЕРДИКТ	Неудачная попытка воссоздать игру Close Combat на новом технологическом уровне

...им. Дж. Р. Р. Толкиена

Андрей Грабельников

Хоббиты – чрезвычайно миролюбивый народец, всячески избегающий авантюр и предпочитающий рискованному путешествию сытную трапезу и спокойный послеобеденный сон. Так, кажется, в свое время описывал мохноногое племя дедушка Джон Рональдович Толкиен.



В игре, слепленной по мотивам первой части трилогии «Властелин Колец», хоббиты посредством одних только деревянных посохов изводят на корню популяцию хищных волчар, шпыняют гигантских пауков, терроризируют бесплотных жителей кладбища, злобно хихикая, швыряют каменья в тушки Черных Всадников. А ведь это редкий, вымирающий вид!

Примечательно, что с вышедшим год назад одноименным фильмом игра соприкасаться не имеет права. Нынешний Fellowship of the Ring (FoR) базируется как раз на книжном варианте и стращает логотипом Tolkien Enterprise и биркой official game. Это, мол, для того, чтобы вы уверовали в чистопородность данного изделия и бежали прочь, завидев подделки, изготовленные по кинолицензии. На деле же персонажи игры более чем похожи на героев фильма, а то ведь не узнавший Гэндальфа покупатель плюнет на игру и разотрет.

Флирт с лицензией на этом, однако, только начинается. Перед разработчиками стояла довольно нетривиальная задача: перекроить известный трем четвертям населения планеты сюжет под игровые нужды, не переставая притом потрясать заветными грамотами. Как и в подавляющем большинстве подобных случаев, грамотки остались в руках, а вот все остальное девелоперы с треском провалили.

Уровень раз – чудесный Шир, страна хоббитов. Фродо Бэггинз семенит, выполняя почтовые квесты, по милым окрестностям собственного имения, не забывая посещать известные по книге достопримечательности. Поклонникам литературных трудов профессора должно понравиться, даже несмотря на то что NPC раздают совершенно бесполезные задания, наградой за выполнение которых служит устная благодарность. В общем, игроки пока испытывают приятное дежа-вю, тем более что тут движок, натужившись, выдает простоватую, но довольно качественную картинку. Однако уже следующий уровень становится началом откровения. Фродо пытается незаметно бежать из родной деревни, куда с нежданной ночной ревизией нагрянули Черные Всадники. Замысел разработчиков таков: ежесекундно испуганно вздрагивая, игрок должен вывести хоббита из Шира, крадясь от одного укрытия к другому. Причем прямо на старте разрешено воспользоваться альтернативным путем, через огороды, и, гордо подняв голову, не таясь, продефилировать к самому выходу. Надоедливых конников, между тем, разрешено отвлекать метанием подножного щебня. Ужасные Всадники, как и слоны, послушно идут на звук. Увидевшего такое непотребство профессора, всерьез полагавшего, что девятерых кольценосцев прежде всего притягивает носимое хоббитом на шее кольцо, хватил бы немедленный удар.

Вообще, предполагалось, что хилый невысоклик будет помногу прятаться и скрытно перемещаться. Разработчики наказали монстрам патрулировать местность и предусмотрительно расставили в специально отведенных для игры в прятки местах укрытия. И совершенно напрасно – у Фродо за шиворотом болтается волшебное кольцо, надев которое, он становится невидимым. Грамотно используя эту возможность и памятуя о рысящих впереди бессмертных друзьях-бодигардах, можно расслабиться и напрочь забыть о тяготах путешествия.

Истязание хоббитами, впрочем, прерывается, когда в ярмо впрягаются Арагорн или Гэндальф. Существование этих персонажей безыскусно, но хотя бы не омрачено дизайнерскими потугами скрасить игровой процесс внедрением пацифистских функций. Арагорн эффектно, хотя и довольно однообразно, «потчует» недругов – пинает несчастных ногой, выполняет нехитрые связки ударов, умело, наконец, добивает раненых. К тому же управляется с луком не хуже иного эльфа – залюбуешься. Гэндальф, помимо фехтования, практикует магические приемы, правда, повезло шаману куда меньше Арагорна – на его долю выпал моцион по подземельям и чуланам Мории, чей один только вид навевает смертельную тоску.

FoR, безусловно, очередной выкидыш игроиндустрии, а его главным достоинством является известная лицензия, которая, как вновь ошибочно посчитали девелоперы, значит для покупателя гораздо больше всего остального. Потому, пользуясь случаем, хочется передать авторам, в частности FoR, самые пламенные пожелания скорейшей смены профориентации. ■



THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Жанр action/adventure
Разработчик Surreal Software
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт www.lordoftherings.com



Графика ★★★☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Неплохое звуковое оформление; достаточно динамичные некоторые миссии

ПРОТИВ Почти все остальное

ВЕРДИКТ Непригодный к употреблению блин имени Толкиена. Далеко не последний

Альтернативная война

Янош Грищенко

Что нужно для того, чтобы создать игру, подобную Iron Storm? Взять Первую мировую войну, продлить ее во времени, добавить устаревшую графику и много оружия, слепить из этого удобоваримую массу, украсить лимоном и подать на стол.

Игры, сюжеты которых базируются на так называемой «альтернативной истории», встречаются редко. На ум приходят лишь неудавшаяся абсолютно во всем Mortyr и не очень успешная Codename Eagle. Но компания 4x Studio решила-таки доказать всем, что игру в подобном жанре сделать можно. Ну-ну...

Вообще-то, сюжет ничего, кроме раздражения, не вызывает. Оказывается, Первая мировая, начавшись в 1914 году, продолжается уже пятьдесят лет и совершенно не думает заканчиваться. Мир разделен на два лагеря: коалицию западных стран и Российско-монгольский союз. Человечество почти уничтожено, но оставшиеся по-прежнему сражаются. Сами же события в игре разворачиваются в 1964 году, когда русский генерал с очень оригинальным именем <censored>, решил создать бомбы, способные уничтожить последних людей на планете. В этом самом месте под наше руководство попадает молодой снайпер Джеймс Андерсон. Первое же задание вашего альтер эго – заминировать секретный завод русских по изготовлению бомб, который самым чудесным образом оказался «not far from our base»...

Выход на поле боя сопровождается надписью на стене приблизительно следующего содержания: «Всякий, кто пойдет по этой тропе, теперь зависит от Господа». Поверхность представляет собой уровень, ограниченный со всех сторон минными полями, земляными насыпями и колючей проволокой. Еще более удручающее впечатление создается после оценки размеров этих самых уровней – небольшие участки земли, вдоль и поперек изрытые траншеями, над которыми возвышаются развалины разнообразных построек и небольшие холмики со скудной растительностью. Хотя довольно часто встречаются и закрытые помещения. И если с локациями движок Phoenix 3D, разработанный самой 4x Studio, еще хоть как-то справляется, то модели персонажей нормально отобразить он не способен. Размазанные текстуры и жуткая угловатость делают свое дело. Плюс ко всему анимация изрядно хромает. Зато разработчики не поленились нарисовать главному герою ноги и туловище, которые можно созерцать при виде от первого лица.

Понять, зачем 4x Studio сделала еще и вид от третьего, – очень сложно. Абсолютно неоправданный шаг. Возможно, для того чтобы посмотреть, что все оружие, которое несет наш герой, самым честным образом висит у него за спиной. Вывод напрашивается только один: единственное достоинство движка в том, что игра не тормозит даже на слабых компьютерах.



Довольно неплохо реализована возможность определения направления огня, даже если сам противник находится вне поля зрения. Звуковое сопровождение в Iron Storm, как ни странно, на уровне. Попадание пули в каменную стену, дерево, металлическую перегородку или в землю имеет свое собственное неповторимое звучание, а выстрелы и взрывы действительно пугают. Когда персонажи говорят в полупустом помещении, отчетливо слышно эхо. А вот озвучивание героев сделано так себе. И если с английским все в порядке (кто бы сомневался?), то с русским дела намного хуже. Такое впечатление, что солдаты разговаривают с... монгольским акцентом.

Интересная деталь. Разработчики квалифицируют Iron Storm как «снайперский шутер». Очень в этом сомневаюсь. Дело в том, что для снайперских дуэлей необходимо пространство – маленькие размеры уровней просто душат игру. Конечно, посоревноваться с неприятельским снайпером в скорости и меткости с расстояния 50–60 метров – пожалуйста. Но этим все ограничивается. К тому же AI особым интеллектом не страдает. Даже на высоком уровне сложности враги беспорядочно бегают и палят во все, что движется, но только не в вас. Конечно, со снайперами проблем намного больше, чем со штурмовиками, – разработчики не поленились запихнуть их в самые труднодоступные места. Так что прежде чем вы узнаете позицию вражеского стрелка, можно раз десять умереть.

При всем великолепии задумки Iron Storm реализация оказалась отвратительной. В игре нет ни капли тактики, ни капли свободы. Простого шутера у разработчиков не получилось, «снайперского» – тоже. Вывод напрашивается сам собой – на свалку альтернативной истории. ■



IRON STORM
Жанр 3D-action
Разработчик 4x Studio
Издатель Wanadoo
Web-сайт www.ironstorm.com



Графика ★★★☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

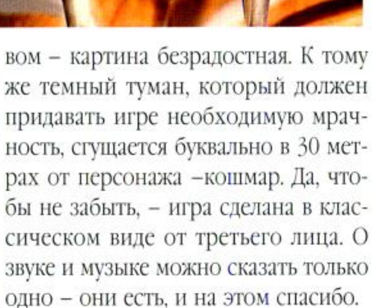
ЗА Отличный звук; оригинальный сюжет; низкие системные требования
ПРОТИВ Все остальное
ВЕРДИКТ Рекомендуется к употреблению только в ознакомительных целях

Архистратиг

Олег Данилов

Мишка, Мишка, где твоя улыбка...
Из песни

Archangel попала в жанр action/RPG по досадному недоразумению. На самом деле это – чистой воды action/adventure типа рассмотренной в этом же номере The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Только в отличие от именитого конкурента у Archangel нет ни поддержки в лице знаменитейшего романа, ни качественной графики...



Сюжет банален до тошноты. Зло, как обычно, грядет и гнетет, и только вы можете встать на его пути. Бла-бла-бла... Идите и убейте их всех, станьте смертоносным и жестоким, как само Зло. Наше дело правей не бывает, победа будет за нами. Ура! Я, конечно, утрирую, но, по большому счету, это действительно все. Украшательства типа перебросок главного героя из настоящего в прошлое, затем в будущее и в самом конце игры в безвременность – это не более, чем украшательства. Все диалоги и тексты, развивающие сюжет, какие-то затертые до дыр. А «оригинальный» ход с превращением друзей во врагов и обратно используется в игре столько раз, что становится стыдно за бедность фантазии сценаристов. Archangel мог бы спасти юмор, но, увы, игра серьезна, как банковский клерк...

Ну да черт с ним, с сюжетом. У нас же есть колоритный главный герой. Простой парень Михаэль Травински оказывается избранным для служения силам Света. Умерев в наше время, он попадает в мрачное средневековье, где становится борцом со Вселенским Злом. Его тело по ходу игры претерпевает странные метаморфозы, и в конце Михаэль превращается в Архангела. К слову, больше всего герой в роли Архангела похож на недомутировавшего Diablo: горящие белым светом глаза, спутанные седые волосы, красная испещренная татуировками кожа, торчащие из спины и предплечий шипы – тот еще ангел.



Кроме того, Михаэль по выбору игрока может превращаться либо в «мага/вора» Spiritual Ghost, либо в гипертрофированного бойца Spiritual Warrior. Эти персонажи еще больше напоминают порождения Хаоса. Ghost невидим для противников и обладает мощной магией, а Warrior почти неуязвим. Одна беда: и тот и другой питаются магической энергией, которая имеет неприятную особенность заканчиваться. Мутации Михаэля и превращения в существ Духа выполнены неплохо, к тому же они несколько разнообразят скучноватый геймплей игры. В графическом же плане это, пожалуй, лучшее, что есть в Archangel.

Да, выглядит игра более чем непритязательно – графика устарела как минимум на два года. Объектов в игровом мире немного, и они не отличаются большим количеством полигонов и качественными текстурами, спецэффекты бледненькие, модели как нашего героя, так и врагов уровня Quake II, одним словом – картина безрадостная. К тому же темный туман, который должен придавать игре необходимую мрачность, сгущается буквально в 30 метрах от персонажа –кошмар. Да, чтобы не забыть, – игра сделана в классическом виде от третьего лица. О звуке и музыке можно сказать только одно – они есть, и на этом спасибо.

Но главное, конечно же, геймплей. Тут нас тоже ждет жестокое разочарование. В средневековом эпизоде мы оперируем холодным оружием и луком, но, учитывая, что ни блоков, ни комбинаций ударов в игре нет, процесс сводится к банальному «закликиванию» до смерти. Правда, игра поощряет stealth-прохождение, есть даже соответствующие спецспособности (рудименты RPG), но, по большому счету, они не нужны. В Берлине 2039 года в нашем распоряжении огнестрельное оружие, включая гранатомет. Здесь играть становится намного интересней, почти как в third person shooter. В Безвременье арсенал смешанный. Ну и, конечно, всегда у нас в руках Меч Света, питающийся магической энергией, – оружие для уничтожения самых сильных демонов. Арсенал беден – суммарно во всех эпизодах у нас не более 15 видов вооружения. Никакой брони и любимых по action/RPG колец/серег/ожерелий в игре нет.

Рудименты RPG выражаются в спецспособностях, которых: а) немного; б) стоят они немало. Так что не обольщайтесь – это чистая action/adventure, к тому же не из лучших. Хотя походить в виде Spiritual Warrior по улицам Берлина будущего, распугивая зевак, весьма забавно. ■



ARCHANGEL
Жанр action/RPG
Разработчик Metropolis Software
Издатель JoWooD
Web-сайт www.archangel-online.com



Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Интересный режим морфинга; три разных мира; колоритный персонаж
ПРОТИВ Устаревшая графика; рудиментарные ролевые элементы; однообразный геймплей; отсутствие юмора
ВЕРДИКТ Ничего особенного, средняя игра по всем параметрам

Пластилиновый кулак

Владимир Кочмарский

Вам не кажется, что событию, о котором его участники давно хотели бы забыть, уделяется в последнее время слишком много внимания? Кинопродюсеры, документалисты, журналисты и даже историки наперебой предлагают свои, подчас совершенно фантастические версии тех далеких событий, которые мы именуем «Вторая мировая война».

Не отстают и разработчики игр, то и дело выпуская очередное творение про «войну и немцев». И пока одни с пеной у рта спорят с критиками о правильности физической модели, другие отливают пули из подручного материала. Для In Images таковым оказался движок от стратегии реального времени Earth 2150.

Зачем изобретать велосипед, если можно изготовить несколько десятков новых юнитов, похожих на технику времен Второй мировой? И пусть игроков не заботит столь нужное в любой wargame детальное управление подопечными войсками или соответствие их характеристик реальным прототипам. И так съедят, главное – быть на волне. Ну что ж, давайте рассмотрим эту игру поближе.

Трехмерная графика «Стального кулака» не поражает ни количеством деталей, ни реалистичностью картинки. Впрочем, безнадежно устаревшей ее тоже не назвать – атмосферные эффекты, пламя, дым, яркие вспышки взрывов и блестящая на солнце вода компенсирует угловатые формы танков и солдатиков. Кстати, дождь и снег в игре не только для красоты – осадки влияют на скорость движения машин, а темная ночь не способствует повышению боеготовности вашей армии.

Разработчики позволили нам командовать вооруженными силами трех стран: СССР, Германии и США. Отсюда и выбор карт, на которых разворачиваются боевые действия. Свои удары мы будем направлять через пески Сахары, снега Подмосковья и поля Северной Франции. Большинство карт из кампаний выглядят как лабиринт из одной длинной дороги, проложенной в непроходимых горах или лесах. Поэтому, если какой-то доморощенный военный гений решит применить фланговый обход или рассечение вражеских позиций мощным танковым ударом – ничего не выйдет. Зайти в тыл противнику можно только там, где это предусмотрено.



Но настоящий генерал должен сражаться на любой местности. Каждая из представленных ему армий вооружена техникой, внешне похожей на свои реальные прототипы. Выбор боевых единиц весьма широк – от джипов до тяжелых танков и инженерных машин. Пехотные подразделения также достаточно разнообразны. Параметры каждого юнита в игре делают его наиболее эффективным против определенного типа противника. Например, пулеметы и пехота хороши против солдат противника, а танки и пушки – против вражеских машин. С другой стороны, для «выкуривания» бойцов, засевших в здании, лучше подойдет артиллерия. Как и положено, танки наиболее защищены спереди. Однако не надейтесь, что они станут отступать, пятясь и подставляя под огонь бронированный лоб. Вместо этого они покажут



противнику спины и будут уничтожены еще быстрее. Есть в игре противотанковые пушки и пулеметные точки, однако, будучи разновидностью ДОТов, они неподвижны. Параметры техники в игре хоть и логичны, но слабо соответствуют своим реальным прототипам. Тяжелый танк ИС-3 действительно является самой сильной машиной Красной армии, но практически ничем не отличается от «Королевского Тигра» или «Першинга». Иногда в ходе кампании нам дают возможность нанести авиаудар по вражеским позициям. Как только цель выбрана, из-за края карты прилетают самолеты и сбрасывают бомбы в указанной точке. Также действует и воздушная разведка.

В кампании ваши боевые ресурсы строго ограничены выданными вначале войсками. Иногда после захвата важной точки на карте вы получаете подкрепления или возможность нанесения авианалетов. При удачном стечении обстоятельств можно захватывать и вражеские машины, уничтожая экипажи.

Для тех, кто не привык к подобным ограничениям, существует другой режим игры – Skirmish. И тут-то игра превращается в обычную стратегию реального времени! По карте, помимо других строений, разбросаны несколько заводов и шахт. Их основная задача – производство денег. Заработанное нужно тратить на приобретение новых юнитов. Их «точки выгрузки» следует охранять, ибо с ними вы потеряете и возможность получения подкреплений. Помимо этого, следует заняться строительством базы, поскольку для большинства юнитов необходимо наличие определенных зданий. Карты для данного режима уже не похожи на лабиринт и предоставляют значительно больше тактических решений.

Ну что ж. О вкусах не спорят. Надеюсь, что и в данном случае новинка найдет своих поклонников. Однако сомневаюсь, что среди них будут серьезные любители истории, тем более военной. ■

«ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК»

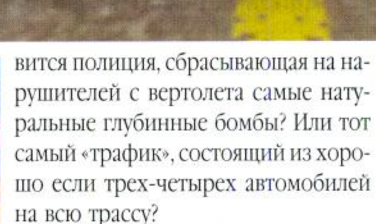
Жанр стратегия реального времени
Разработчик In Images
Издатель Eidos
Издатель в России «Акелла»
Web-сайт www.akella.com/pub-wwii-ru.shtml



ЗА Интересная сетевая игра
ПРОТИВ Скучная кампания; неудобное управление; отсутствие реализма
ВЕРДИКТ Еще одна клонированная RTS на историческую тему

Скоростная скука

Сергей Светличный



Аркадные гонки – не самый распространенный жанр компьютерных игр. Долгое время общепризнанным фаворитом здесь была серия Need For Speed – может быть, даже слишком долгое. Единственный серьезный ее соперник, сериал Test Drive, давным-давно сошел с дистанции, и последние пару-тройку лет NFS безраздельно царила на наших компьютерах. К сожалению, отсутствие здоровой конкуренции еще никому не шло на пользу.

Что характерно, Hot Pursuit 2 никаких особых споров в стане геймеров даже и не вызывает. Единственное, что довольно вяло обсуждается, – насколько неудачным получился проект: одни говорят, что HP2 оказалась полным провалом, другие же – что она не самая плохая аркада, за которой можно не без удовольствия провести несколько вечеров. И все это – о представителе легендарной некогда серии Need For Speed, чье имя чуть было не стало вторым названием для жанра аркадных гонок! «Душераздирающее зрелище», как отметил бы один не самый глупый в мире ослик.

Ну, приступим. Первое, на что обычно смотрят в таких играх, – графика. Вполне даже на уровне, я бы сказал. Ничего сверхъестественного, но очень приятно. Модели автомобилей, правда, подкачали. Видимо, именно по этой причине в replay отсутствует внешняя камера, из-за чего повторы, мягко говоря, не могут похвастать особой зрелищностью (по сути, они ничем, кроме урезанного до 16:9 экрана, не отличаются от самого заезда), и желания полюбоваться своим выступлением со стороны, как правило, не возникает. К графике (по крайней мере, в этом жанре) следует отнести и изменяемое время суток, и погодные эффекты – здесь нет ни первого, ни второго.

Физика автомобилей, если к NFS вообще применимо это слово, стала стопроцентно аркадной – в PU разработчики сделали первый неуверенный шажок в сторону более или менее реалистичного поведения авто на трассе, но в HP2, словно испугавшись, они прямо-таки отскочили назад. «Реализм» управления машиной здесь – на уровне где-то второй-третьей игры в серии, не выше. Бросить машину в занос нынче – весьма нетривиальная задача (и уж точно – абсолютно бесполезная, поскольку в прохождении трассы он ничем не помогает).



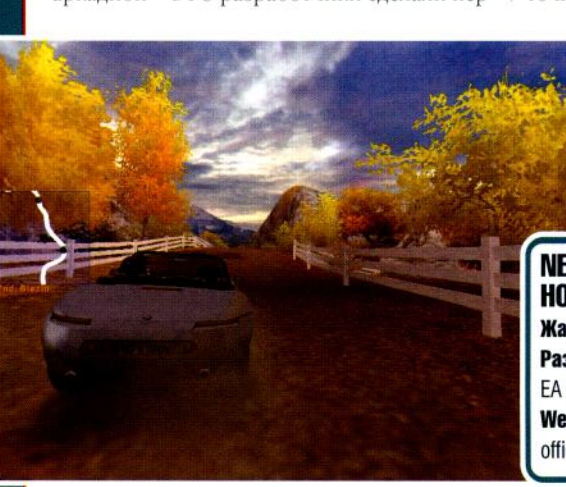
Одиночных игровых режимов три – Hot Pursuit, Championship и Single Challenge. Интерес, честно говоря, представляет только первый из них – там существует хоть какое-то разнообразие (это и чемпионаты из нескольких заездов, и гонки «на вылет», и скоростная доставка автомобилей из точки А в точку Б, и тот самый hot pursuit, т. е. преследование нарушителей на полицейской машине). Именно в Hot Pursuit за вами охотится полиция, а на дорогах наблюдается так называемый «трафик», то бишь обычные автомобили. Но даже здесь не обошлось без нескольких ложек дегтя: как вам нравится полиция, сбрасывающая на нарушителей с вертолета самые натуральные глубинные бомбы? Или тот самый «трафик», состоящий из хорошо если трех-четырех автомобилей на всю трассу?

Второй режим, Championship, – это клон Hot Pursuit, из которого выбросили полицию, «трафик», а также разнообразие заездов – в «Чемпионате» наличествуют только самые обыкновенные гонки из серии «растолкай всех и приди к финишу первым».

За победу в заездах Hot Pursuit и Championship (как и за отрыв от преследующей вас полиции) начисляются очки, которые затем следует тратить на открытие трасс и автомашин. Должен честно признаться, что целую неделю я не мог догадаться, где же, собственно, это все происходит. Оказалось – в режиме Single Challenge, т. е. в одиночных заездах. Интересно, что заставит игрока мучаться и зарабатывать сто с лишним тысяч очков для открытия в этом режиме какой-нибудь Lamborghini Murcielago, если он в любой момент способен безо всяких трудов покататься на ней же в уже пройденном Hot Pursuit?

В общем, за HP2 можно не без удовольствия провести три-четыре вечера – но не более. А если у вас есть Sony PlayStation2 – даже и не думайте о PC-версии этой игры, поскольку, по свидетельствам всех игравших в PS2-версию Hot Pursuit 2, она гораздо интереснее своего компьютерного «сородича».

К тому же, на PS2 есть сильнейший конкурент NFS – совершенно безбашенная гонка Burnout 2... ■



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Жанр аркадная гонка

Разработчик-издатель EA Games

Web-сайт www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/



Графика ★★★★☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★☆☆

НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Приятная графика

ПРОТИВ Отсутствие изменяемых погодных условий; слабое ощущение скорости; отвратительный replay; непродуманный одиночный режим

ВЕРДИКТ Далеко не самая удачная игра в серии Need For Speed

Опыт дедукции не по Конан Дойлю

Александр Птица

Листайте хоть до посинения оглавления всех томов полного собрания сочинений всем известного английского писателя, рассказа или повести с таким названием вы не найдете. На коробке игры чуть повыше орлиного профиля великого детектива с неизменной трубкой мы видим надпись «Источник вдохновения – "Приключения Шерлока Холмса" сэра Артура Конан Дойля». Поздравляем земляков из Frogwares Ukraine с завершением первого большого проекта и благодарим их за возможность первыми в СНГ ознакомиться с полной версией игры.

Действительно, вся таинственная история, случившаяся со всемирной знаменитостью в особняке египтолога лорда Монткалфа, целиком «на совести» сценаристов из Frogwares. Прямо скажем, интрига закручена весьма лихо. Кое-что о сюжете уже было сказано в нашем репортаже из творческой лаборатории разработчиков (itc.ua/11514). Той информации, на мой взгляд, вполне достаточно, ибо раскрывать перед игроком подробности детективных коллизий – признак дурного тона.

Итак, раскурим трубочку, чтоб легче было проникнуться духом дедуктивного метода, и отправимся в путь по комнатам, кабинетам, настоящим музейным залам, лабораториям, винным погребам, секретным помещениям в обиталище несчастного археолога, тайну смерти которого нам предстоит раскрыть вместе с Холмсом.

Согласитесь, что особняк ученого, изучающего культуру Древнего Египта и к тому же коллекционирующего античные реликвии, – место, дающее огромное поле для творчества художников, на долю которых выпала очень ответственная задача исполнения бэкграундов. На мой взгляд, они сделали все, что могли, но вследствие одной объективной причины визуальное впечатление от игры остается не совсем таким, как хотелось бы.

Теми граблями, на которые пришлось наступить команде разработчиков, стали достопочтенный движок Phoenix VR и многие его ограничения. С ними мы уже сталкивались, играя в кровных родственников «Тайны Мумии» (обе части «Дракулы», «Некрономикон», «Лувр» и прочие представители жанра «французская литературно-культурологическая адвентюра», активно продвигаемого компаниями Cryo и Wanadoo). И хотя в «Холмсе» используется самая последняя значительно улучшенная версия движка-ветерана (1.8), его силенок явно не хватает для того, чтобы глянув на интерьер комнаты, воскликнуть «Вау!».

С другой стороны, вспомним седую истину о том, что «старый конь борозды не испортит», и отметим, что квестоман, «съевший собаку» на Cryo-образных адвентюрах, освоится мгновенно. Мышью вправо, влево, вверх, вниз – вот и осмотрелись. Теперь тщательно обшаривая весь экран (вот он, пресловутый пиксель-хантинг во всем блеске), с замиранием сердца ожидаем, когда же курсор изменит свою форму, а значит, у нас появится возможность хоть что-то сделать – переместиться в другую точку локации, совершить необходимое действие с каким-то «активным» объектом, пополнить инвентарь жизненно важным предметом.

Кстати говоря, некоторые из них действительно жизненно важны. К примеру, при прохождении подвальных помещений – винного погребка, лаборатории и пр. – нельзя забывать о том, что факел, сооруженный из палки и тряпки, политой джином, – штука не вечная. Погаснет этот импровизированный осветитель, и никакая дедукция не спасет от неумолимого «геймовера».

Решения головоломок не всегда очевидны, но в большинстве своем вполне логичны, а ситуации, подобные описанному выше случаю с факелом, а также всяческие ловушки добавляют адреналинчика в общее спокойное и рассудительное течение игры.

Приближаясь к словам «The Review is Over», заметим, что Mystery of the Mummy звезд с неба не хватает и вместе с тем дает неплохую пищу для ума на несколько долгих зимних вечеров. Наши оценки отражают вызванное знакомством с игрой чувство удовлетворения. Только вот эпитет «глубокое» где-то потерялся. ■



THE MYSTERY OF THE MUMMY

Жанр адвентюра
Разработчик Frogwares
Издатель Wanadoo
Web-сайт www.frogwares.com.ua/sherlock



ЗА Неплохо проработанный сюжет; хорошие вставные ролики

ПРОТИВ Обилие пиксель-хантинга на темных фонах; не очень выразительное графическое решение

ВЕРДИКТ Крепкий середнячок из обоймы адвентюр a la Cryo

Серость

Олег Данилов

Из всех игр, созданных на волне интереса к сетевым «гладиаторским» баталиям, выжили только две, те самые, что и породили этот интерес, – Quake III Arena и Unreal Tournament. Всевозможные Flying Heroes, Hired Team и иже с ними канули в Лету. Тем более странно было встретить игру, подобную «Автоварварам», теперь, когда увлеченность сетевыми побоищами стала снижаться.



«Автоварвары», или, если быть точными, Bumper Wars, принадлежат «перу» киевской студии Boston Animation, отметившейся на наших страницах в начале текущего года весьма неплохой «рекламной» адвентюрой Darkened Skye (*www.itc.ua/9193*). К сожалению, в этот раз похвалить земляков не за что. После выхода HoverAce и Bandits, наглядно продемонстрировавших, как должна выглядеть современная динамичная боевая гонка, выпускать такое... просто моветон. «Автоварвары» – чистой воды проект категории «B», причем не из лучших, со всеми присущими ему недостатками.

В далекой-далекой... Короче, некие инопланетяне, решившие твердым щупальцем навести порядок в Галактике и впечатленные безумством земных парков развлечений, построили Автодром. Именно так, с большой буквы. На этом самом Дроме выловленные по всем уголкам Галактики правонарушители кровью и потом зарабатывают право на жизнь. Тот, кто продержится 15 боев на разных аренах, получит свободу. Игра, конечно, не стоит свеч, но выбора, собственно, и нет.

Думаю, представление о геймплее «Автоварваров» можно составить уже из этого, так сказать, сюжета. Есть закрытые арены, оснащенные оружием средства передвижения



(скорее ховеры, чем автомобили) и боты-противники. Вперед! Концепция, эксплуатируемая сотни раз, снова в строю: «Не умеем сделать нормальную игру, бросим геймера в песочницу с ботами – пусть барахтается». В принципе, ничего плохого в баталиях с ботами нет, так, например, те же Flying Heroes были по крайней мере оригинальны, здесь же, увы...

Динамика ховеров до боли напоминает динамику тех самых курьезных автомобильчиков с детских автодромов всех ЦПКиО Страны Советов. Смешно, конечно, да и приятные воспоминания навевает, но управлять такими машинками неудобно. Арены, мягко говоря, неприспособлены для автобоев, в Quake на них поиграть в самый раз, на машине же порой просто негде развернуться. Более или менее приличные уровни, а они все-таки в игре есть, появляются ближе к концу. Оружие не блещет разнообразием: пулемет, лазер, мины и ракеты. Выбор небогат – с продвижением по игре растет только мощность «пушек». Впрочем, главный упор сделан не на оружие, а, в соответствии с американским названием Bumper Wars, на столкновения. Моделей «автомобилей» в игре почти десяток. Как положено, есть быстрые/слабые и медленные/мощные, но разница, поверьте, иллюзорна. Собственно, это почти все. Ездим, стреляем, иногда счет идет на очки, иногда на фраги. Изредка за отведенный период времени необходимо собрать определенное количество капсул, то бишь как угорелым носиться по уровню. Веселье еще то.

И все бы ничего, поставили бы игре «тройку», из уважения к отечественным разработчикам, да забыли, но совесть не позволяет. Ибо выглядят «Автоварвары» на редкость отвратительно. Серая невыразительная малополигональная графика трехлетней давности, топорные модели машин, весьма странное освещение, какие-то детские спецэффекты, особенно стрельбы и взрывов. Короче, похожи «Автоварвары» скорее на курсовой проект по 3D-графике, а не на законченную игру. Звук и музыку можно охарактеризовать буквально одним словом – «никакие», другого эпитета они не заслуживают.

В общем, будете проходить мимо этой игры, проходите мимо. А если уж вы так любите аркадные боевые гонки, то на соседних страницах есть обзор Bandits: Phoenix Rising – рекомендуем. ■



«АВТОВАРВАРЫ. НЕ ТОРМОЗИ! 2»

Жанр гоночная аркада
Разработчик Boston Animation
Издатель Simon & Schuster
Издатель в СНГ snowball.ru/«1С»
Web-сайт www.snowball.ru/av/

Графика ★★☆☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★☆☆☆

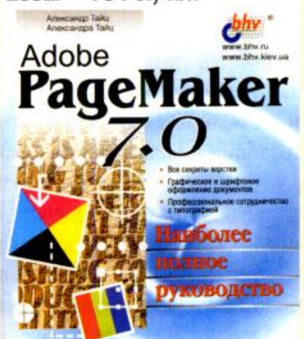
ЗА Нет
ПРОТИВ Невыразительная графика; нудный игровой процесс; «странный» сюжет
ВЕРДИКТ Если увидите эту игру на прилавке – просто пройдите мимо

ADOBE PAGEMAKER 7.0 В ПОДЛИННИКЕ

★★★★★

А. М. Тайц, А. А. Тайц. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 784 с., ил.





Эта книга предназначена для широкого круга пользователей программы Adobe PageMaker. От изданий, посвященных ранним версиям этой популярной системы компьютерной верстки, она отличается большей информационной насыщенностью, хотя по своей структуре очень на них похожа. Учебник получился достаточно объемным – в нем содержится множество самых разнообразных сведений, как для новичков (например, теоретические основы допечатной подготовки), так и для профессионалов (применение спецэффектов, верстка сложных таблиц и бланков, специальный инструментарий PageMaker и т. д.). Хорошо «отшлифованы» (за столько-то изданий!) поисковые инструменты – система рубрикации и предметный справочник, приведены удачные приложения и иллюстрации.

Качество изложения на высоте, хотя текст несколько «суше», чем в книгах, посвященных более ранним версиям программы, что, впрочем, неизбежно при уплотнении материала. Порядок рассмотрения вопросов и структуру учебника кое в чем следовало бы изменить, а не придерживаться шаблонов предыдущих изданий, что наверняка позволило бы облегчить восприятие. Впрочем, трудно спорить с авторами такого емкого, интересного и полезного издания. ■

ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ МУЗЫКИ

★★★★☆

В. В. Медников. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 336 с., ил.



В книге охвачен достаточно большой круг вопросов: основы музыкальных знаний (понятия звукоряда, музыкального строя и т. п.), более сложные теоретические аспекты, такие как начала инструментирования и аранжировки, обзор типов электромузыкальных инструментов, включая достаточно подробные описания некоторых из них, а также деталей интерфейса MIDI, ну и, конечно же, приемы работы с разнообразным ПО.

Отличительной особенностью изложения является то, что описание секвенсеров и другого программного обеспечения дано, скорее, в понимании музыканта, а не компьютерщика. Поэтому оно местами излишне схематично – просто приводятся названия команд меню на английском языке и их переводы на русский. То есть фактически книга во многом – сокращенный справочник по командам рассматриваемых музыкальных редакторов.

Хотя часть материала этого пособия изложена достаточно поверхностно, она содержит много полезных сведений из области редактирования музыкальных произведений с помощью различного ПО. Так что и по замыслу, и в его реализации книга весьма интересна. ■

AUTOCAD 2002. ЛЕКЦИИ И УПРАЖНЕНИЯ

★★★★★

А. И. Чуприн. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2001. – 768 с., ил.



В книге раскрыты только процедуры построения плоских (двухмерных) изображений, но зато достаточно детально. Также в ней содержится расширенное введение в AutoCAD, что, несомненно, полезно. Структурирование учебника в виде последовательности уроков обеспечивает более четкое восприятие материала и оптимальное «дозирование», что немаловажно при самообучении. Углубление сведений о программе происходит по мере изучения основных приемов работы с ней.

Практические операции с AutoCAD 2002 находятся в поле особого внимания. На всех уровнях изучения обязательно используются небольшие конкретные примеры выполнения тех или иных манипуляций с объектами проектов.

Общий объем материала достаточно велик, благодаря чему изложение получилось детальным. Правда, иногда не сразу удается найти нужные сведения, но если есть время, из книги можно получить массу полезной информации.

Одним словом, это издание – отличное пособие по AutoCAD 2002 для тех, кто начинает изучать программу, и, несомненно, является одним из лучшим по данной тематике. ■

MACROMEDIA FLASH MX ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★★☆

Г. Лит, Э. Финкельштейн. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 320 с., ил.



Перед нами – типичный учебник для начинающих. В нем читатель найдет введение в предмет, однако неплохо «привязанный» к практике. Материал подобран тщательно, изложение последовательное и понятное, с методической точки зрения правильное. Здесь нет описания сложных операций и эффектов, разбора тонкостей работы инструментария и механизмов его действия – только простые и доступные начинающим пользователям вещи. Но зато в книге достаточно полно охвачен весь спектр вопросов, возникающих на начальном этапе изучения. Понемногу рассмотрены теоретические положения, практика дизайна, базовые эффекты, самые необходимые сведения об инструментах.

К основным недостаткам относится чрезмерно «урезанный» объем информации об анимации – этому вопросу уделено не слишком много места. Зато процесс публикации Flash-анимации и ее сопровождения на Web-узле рассмотрен в деталях.

Для тех, кто впервые знакомится с технологией Flash, информации в этой книге будет достаточно, но уже через некоторое время наверняка потребуется более солидный учебник. ■



SUM OF ALL FEARS («ЦЕНА СТРАХА»)

★★★★☆

Компания Paramount Pictures, 2002
Web-сайт www.sumofallfearsmovie.com
Режиссер Фил Алден Робинсон
В ролях Бен Эффлек (Джек Райан), Морган Фримен (Уильям Кэбот), Джеймс Кромвелл (президент США Фаулер), Чаран Хиндс (президент России Немеров), Бриджет Мойнехен (доктор Кэти Мюллер), Алан Бэйтс (Дресслер)

Имя Тома Клэнси в представлениях не нуждается. Его прекрасно знают и читатели, и кинозрители, и поклонники компьютерных игр. Ну как же? Один из столпов литературного жанра «политический технотриллер», идейный вдохновитель и совладелец компании Red Storm Entertainment, с завидным постоянством штампующей симуляторы боевых действий спецподразделений.

Любимый герой писателя, аналитик ЦРУ Джек Райан, не новичок в кино. В трех предыдущих экранизациях романов Клэнси («Охота за «Красным Октябрем», «Игры патриотов», «Прямая и явная угроза») его образ воплощали такие «матерые» актерищи, как Алек Болдуин и Харрисон Форд. И вот перед нами новый Джек – красавчик Бен Эффлек из молодой поросли голливудских звезд. К чести Бена, он справился с ответственным заданием, возложенным на него продюсерами (среди которых сам Том Клэнси) и режиссером, очень даже неплохо.

Фильм оказался вольным переложением на язык кино книги, выходившей несколько лет назад на русском языке под названием «Все страхи мира», которое, как нам кажется, все-таки намного лучше передает смысл, настроение и атмосферу происходящего, чем имя, данное картине отечественными прокатчиками.

Как обычно у Клэнси, мы сталкиваемся с гипотетической ситуацией глобального кризиса, грозящего вылиться в мировую катастрофу. На сей раз, воспользовавшись тем, что после смерти престарелого российского президента высший пост в государстве занял человек, не очень хорошо известный в мировом сообществе, некая неонацистская организация предпринимает попытку спровоцировать военный конфликт между Россией и США. Президенты обеих стран уже готовы привести в действие «ядерные чемоданчики», и только Джеку Райану удается получить информацию, способную отвести от человечества очередную «прямую и явную угрозу».

Не ждите от фильма обилия драк и масштабных сцен разрушений (хотя без ядерного взрыва на заполненном людьми американском стадионе и атаки российских самолетов на американский же крейсер не обошлось). Фильм не об этом, а об ответственности, поэтому динамика в нем (как в любом хорошем триллере) не построена на внешних эффектах, а имеет внутренний характер. ■

SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON («СПИРИТ: ПОВЕЛИТЕЛЬ ПРЕРИЙ»)

★★★☆☆

Компания Dreamworks SKG, 2002
Web-сайт www.dreamworks.com/spirit
Режиссер Келли Эшбери, Лорна Кук
Роли озвучивали Мэтт Дэймон (Спирит), Джеймс Кромвелл (Полковник), Дэниел Стади (Ручеек), Чоппер Бернет (сержант Адамс) и др.

Один из совладельцев компании Dreamworks Джеффри Катценберг для описания особенностей процесса создания «Спирита» применил комбинированное слово «tradigital» (traditional + digital). И действительно, в фильме настолько искусно и органично переплетены «ручная» анимация и CG, что картинка на экране ничего, кроме восхищения, вызвать не может.

Великолепны, естественны и грациозны движения лошадей. Впечатляют ракурсы и постановка камеры. Потрясающе красивы пейзажи прерий и каньонов старого Дикого Запада, на фоне которых разворачивается незамысловатый сюжет о судьбе свободолюбивого дикого мустанга.

Картина совмещает жанровые элементы вестерна и драмы, а всю интригу фактически можно свести к нескольким последовательностям эпизодов типа «мустанг на свободе – мустанг в беде – мустанг снова на свободе». Естественно, что Спирит, то есть «дух», остается непокоренным.

Похоже на то, что студиям аниматоров, работающим с компанией Dreamworks, дано задание действовать в «антидиснеевском» духе (вспомните хотя бы «шрековские» приколы на эту тему). Здесь же желание отличиться вылилось в очень симпатичную идею, реализованную, к сожалению, не в полной мере.

Дело вот в чем. Воспитанный на «Диснее» народ привык, что все персонажи – от животных до предметов домашней утвари – любят поговорить и попеть. Авторы «Спирита» отошли от этой традиции: в фильме почти нет диалогов, а лошади общаются только очень выразительными, если можно так сказать, жестами и, конечно, на языке ржания, что, по большому счету, правильно. Но всю малину испортило решение полностью разжевывать происходящее на экране, включив закадровый текст, в котором герой фильма голосом Мэтта Дэймона комментирует и без того совершенно очевидные вещи. И это несколько раздражает.

Однако есть один большой плюс, за который «Спириту» можно простить многие огрехи. Это его музыкальная ткань. Я нисколько не сомневаюсь, что композитор Ганс Циммер попадет в число номинантов грядущего «Оскара». Видимо, такая же судьба ожидает и одну из многочисленных песен, исполненных Брайаном Адамсом. ■



DataLux	РИМ2000	Рома
044 2496303	0562 360300	0612 130750
www.datalux.ua	www.rim2000.com	www.roma.zp.ua







107T40/41



Первый среди лучших. Philips LightFrame III автоматически различает графическую и текстовую информацию и представляет их в оптимальном режиме. Что получается? Улучшенный обзор интернет страниц, яркие презентации PowerPoint, новые возможности в редактировании фотоизображений и наше безупречное качество изображения. Именно монитор отличает Ваш компьютер от других.

Убедитесь сами на www.philips.com/pcstuff

Акция действительна с октября 2002 до конца года

ПАРТНЕРЫ: Днепропетровск: "Аллигатор", (056) 744-15-45; ДКС, (056) 32-06-66; "Компьютеры на Серова", (0562) 34-60-00; Компьютерный супермаркет, (0562) 36-01-70; "Навигатор", (0562) 34-91-53; Супермаркет электроники "Планета", (0562) 37-24-84; Санторин, (0562) 92-39-78; **Донецк:** Интервест, (062) 335-77-45, НЭП, (062) 381-00-70; Флеш, (062) 332-24-56; **Житомир:** АТ Трейдинг, (0412) 41-88-20; **Запорожье:** АТ-комп, (0612) 13-16-00; Компьютерный Всесвит, (0612) 13-07-50; Мидис, (0612) 49-99-11; Сидикомп, (0612) 13-39-77; Фьюче электроникс, (0612) 13-80-09; **Киев:** Бинет, (044) 239-96-41; ComputerLand, (044) 490-67-92; E.verest, (044) 464-77-77; Диавест, (044) 455-66-55; **Кировоград:** Бон-Аспект, (0522) 22-74-90; **Луганск:** Интех, (0642) 57-49-09; Укрспецтехника, (0642) 58-07-87; **Львов:** Neo-Service, (0322) 40-31-22; **Николаев:** АДМ, (0512) 47-22-80; СВКОМ, (0512) 47-53-00; **Одесса:** Скайлайн Электроникс, (0482) 34-41-15; **Полтава:** Пирамида, (0532) 50-82-42; **Ровно:** Фортеця, (0362) 23-61-24; **Симферополь:** Альком , (0652) 24-85-51; **Ужгород:** Смок, (0312) 61-54-44; **Харьков:** МКС, (0572) 14-14-25; Юником, (057) 28-22-80; **Херсон:** LT, (0552) 42-56-03; **Чернигов:** Ингресс Лайн, (0462) 17-55-45